ТОЛЬКО НОВЫЕ ИГРЫ

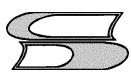
1

IBM PC

Только новые игры

IBM PC

ВЫПУСК 1



МОСКВА "СОЛОН" 1996 г.

ТОЛЬКО НОВЫЕ ИГРЫ. IBM PC.

Выпуск 1.

Ответственный за выпуск:	И. Захаров
Корректор:	Т. Шкварун
Дизайн обложки:	А. Караманов
Компьютерная верстка:	П. Сарабеев

ТОЛЬКО НОВЫЕ ИГРЫ. IBM PC. Выпуск 1. — Москва, "Солон", 1996. — 368 с.

ISBN 5-85954-050-7

Уважаемые читатели! Книга является первой из серии "Только новые игры". Издательство, обобщая пятилетний опыт работы на рынке игровых программ, данной серией преподносит подарок настоящим любителям игрового жанра. Следите за выпусками серии и Вы будете регулярно получать качественные описания новинок на рынке компьютерных игр.

ISBN 5-85954-050-7

© Солон, Москва, 1996

Книги издательства "Солон" можно приобрести в следующих магазинах города Москвы:

"Московский Дом Книги"	М. Арбатская	ул.Новый Арбат 8
"Мир"	М. Сокол	ул.Ленинградский пр-т 78
"Дом технической книги"	М. Ленинский пр-т	ул.Ленинский пр-т 40
"Библио-Глобус"	М. Лубянка	ул.Мясницкая 6
"Дом книги в Сокольниках"	М. Сокольники	ул.Русаковская 27
"Новый"	М. Авиамоторная	ул.Шоссе Энтузиастов 24/43
"Луч"	М. Сокольники	ул.Стромынка 11

По вопросу оптовых поставок можно обращаться в книготорговые фирмы:

"Ридас"	Москва	(095) 954-50-44
"Мидикс"	Москва	(095) 955-41-01
"Радио и связь"	Москва	(095) 313-83-45
"Додэка"	Москва	(095) 366-81-45 (24-29)
"Кнорус"	Москва	(095) 911-04-71
ТД " Алеша"	Москва	(095) 912-76-71 (82-77)
"Принт"	Москва	(095) 909-57-45
"Полезная книга"	Москва	(095) 342-14-46
"Центр-книга"	Москва	(095) 170-00-73
"КТК"	Санкт-Петербург	(812) 325-19-01
"Поиск"	Новосибирск	(3832) 66-85-67, 33-65
"Саратовкнига"	Саратов	(8452) 24-03-67
"Наука и техника"	Киев	(044) 559-63-63, 518-97-07

Все книги издательства "Солон" Вы можете приобрести также непосредственно в самом издательстве по адресу: ул.Стромынка 11 м-н "Луч" - розница, комн. 7 - опт, М. Сокольники, трол. 14, 41, 32 до ост. "ул.Короленко", тел. (095) 268-55-58, 10-17ч.

Дорогие читатели!

Предлагаемая Вашему вниманию книга открывает новую серию для любителей компьютерных игр. В первом выпуске даны описания двадцати пяти игровых программ различных жанров, в которых достаточно подробно рассмотрены вопросы выбора метода и клавиш управления, ориентации в многочисленных меню, тактике и стратегии прохождения миссий и уровней и многое другое. В каждом описании приведены полезные советы и раскрыты тонкости данной игры. Все вышеназванное должно помочь Вам беспроблемно начать игру, не утруждая себя переводом всевозможных заставок, документаций, заданий к миссиям и самих пунктов стартового меню. Также в качестве помощи рассмотрен возможный метод прохождения самой игры. Мы очень старались, чтобы, покупая наше издание, Вы не зря потратили свои деньги. Что из этого получилось судить Вам...

Серия "Только новые игры" ориентирована прежде всего на описание только самых последних игровых программ. Первый блин, как говорят, всегда комом - не совсем смогли избежать этого и мы. Не все получилось, как задумывалось, не все игры данного сборника к моменту выхода из печати останутся совсем новыми, но это была "проба пера", т.к. данное направление является для нас новым. Однако издательство твердо намерено выпустить второй сборник в кратчайшие сроки, запланировав периодичность выхода в свет книг данной серии раз в два месяца. Еще раз хотелось бы повторить: мы не будем, в отличие от других издательств, рассматривать хиты прошлых сезонов; в наших сборниках Вы найдете описания только последних игр, недавно появившихся на компьютерном рынке. Каждая книга будет содержать не менее двадцати пяти описаний, поэтому, регулярно покупая очередные выпуски данной серии, Вы всегда сможете поиграть в самые последние игры года.

Издательство "Солон"

AGE OF RIFLES

Фирма	Mindiscape
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD
Видео режимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound, General MIDI

Итак, любителям покомандовать армией на поле боя предоставляется очередная возможность удовлетворить свои воинственные потребности. Age of Rifles - классическая "боевая", без примеси экономики, стратегия, хотя точнее было бы назвать ее "тактикой": Вам предстоит не военная кампания в целом, а лишь командование в отдельных битвах. В данной версии таких битв (сценариев) 4, и они соответствуют реальным историческим сражениям "эпохи ружей" (1848-1905). В последующих версиях авторы обещают сделать конструктор и генератор сценариев, пополнить имеющийся список исторических битв и ввести кампании. Пока же Вам придется довольствоваться следующими четырьмя сражениями:

Spicheren (1870, Франко-Прусская война),
Omdurman (1898, Британская колониальная война в Африке),
Bullrun (1861, Гражданская война в США),
Antietam (Гражданская война в США).

В каждом бою можно командовать армией любой из сторон, сражаясь против компьютера или против человека, сидящего за этой же машиной (сетевые возможности, увы, не предусмотрены). Можно также заставить компьютер сражаться самому с собой и на любом ходу перехватить управление. Армия состоит из подразделений, которые в дальнейшем для краткости будем называть юнитами (UNIT). Юниты бывают пехотные, кавалерийские и артиллерийские (в сценарии Omdurman фигурируют еще и корабли). Боевые возможности юнита зависят от многих факторов: численности, вооружения, боевого духа, построения и даже личности командира. Игра протекает в форме чередования ходов, число которых фиксировано в сценарии; по достижении этого числа Вам предлагается закончить или продолжать. Если Вы решаете продолжать (а практика показывает, что полное уничтожение одной из сторон за отведенное время недостижимо), Вас предупреждают, что критерии победы и поражения, с точки зрения сценария, больше не являются корректными. С этих пор навязчивое предложение закончить игру будет появляться на каждом ходу, так что лучше, наверное, все-таки подчиниться правилам и закончить битву в срок. Однако прежде чем закончить, ее надо начать. Итак...

Начало игры

После заставки, в которой перечисляются основные войны "эпохи ружей" - коими Вы, очевидно, сможете насладиться в полной версии - перед Вами появится меню:

PLAY NEW GAME

Начать новую игру. Вам предлагают выбрать один из четырех вышеуказанных сценариев. Omdurman и Spicheren используют пространственно-временной масштаб 200 ярдов на клетку, 20 минут за ход; Bull Run и Antietam - 400 и 40 соответственно.

PLAY OLD GAME

Продолжить старую игру. Появляется панель со списком файлов текущей директории с расширением .SAV (при необходимости скролируемым, т.е. листаемым вверх и вниз, если все элементы списка не умещаются в окне) и кнопками:

LOAD SCENARIO - Загрузить сценарий.

DELETE FILE - Стереть файл - будет запрошено подтверждение - эти кнопки справа.

DONE - Кнопка слева внизу, используемая в данном случае для отказа и возвращения в предыдущее меню. В прочих же случаях кнопка DONE означает "закончить действие" - к примеру, просмотр информации или редактирование опций. (Отметим заодно, что Yes и No означают Да и Нет.) Выбор файла осуществляется мышкой, после чего надо кликнуть на LOAD SCENARIO.

GO TO EDITOR

Войти в редактор сценариев (в данной версии не реализовано).

EXIT GAME

Выйти из игры.

Выбор здесь и далее осуществляется левым кликом (коротким нажатием) мышки. После того как Вы загрузили сценарий, перед Вами появляется основной экран.

Основной экран

Наибольшую его часть занимает игровое поле, точнее говоря, некоторая его часть, помещающаяся в окно. Для скролирования окна в требуемом направлении надо подвести мышку к соответствующему краю экрана (а не окна!), быстро переместиться в нужное место можно также указав его на одной из двух карт (о них см. ниже). Пейзаж на поле выполнен во вполне реалистичной манере, так что Вы вряд ли перепутаете реку с лесом. От характера ландшафта зависит, сколько ходов потребуется юниту на его пересечение. Здесь нет никаких неожиданностей: по дороге ходить легче, чем продираться через лес.

Игровое поле делится на шестиугольники (HEX), более похожие на квадраты; в дальнейшем будем называть их клетками. Каждая клетка имеет обычные прямоугольные координаты в формате X,Y (0,0 - верхняя левая клетка). Соответственно юнит может перемещаться минимум на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали. Учтите, что при этом он разворачивается в ту сторону, в которую идет, и может подойти к противнику так, что тот окажется у него почти за спиной. Разворот юнита в нужном направлении нередко требует дополнительного хода (В игре есть два понятия хода: TURN, относящееся к армии в целом, и move, относящееся к конкретному юниту. MOVE - это то "количест-

во движения", которое юнит может совершить за TURN; это количество расходуется при переходах (тем быстрее, чем менее проходима местность), а также при перестройках (скажем, из атакующей колонны в каре), при разворотах и даже, как ни странно, при стрельбе).

Помимо обычных деталей ландшафта, на игровом поле имеются стратегические пункты (OBJECTIVES), отмеченные флагами той или другой стороны; соответственно захват или удержание этих пунктов, наряду с уничтожением и разгромом вражеских юнитов, является целью. Также имеются пункты снабжения - SUPPLY POINTS (тачка в круге); в отличие от стратегических пунктов, переходящих из рук в руки, они неотъемлемо принадлежат одной стороне.

Внизу экрана отведено место для информационных строк. Когда Вы наводите мышку на тот или иной объект - будь то элемент ландшафта или кнопка управления - в этих строках сообщается краткая информация об этом объекте. Если Вы знаете английский, информационные строки будут Вам большим подспорьем и избавят от необходимости все время заглядывать в данное руководство. Туда же во время перехода хода выводятся сообщения типа "передвигаю войска противника" (MOVING ENEMY UNITS), "обновляются разведданные" (UPDATING INTELLIGENCE) и т.п. В целом, эти последние сообщения не несут полезной информации, за исключением одного случая, когда разгромленный юнит, Ваш или вражеский, сломя голову улепетывает с поля боя, у края карты он считает своим долгом остановиться и уведомить вас об этом событии: "<юнит> IS LEAVING THE MAP UNDER COMPUTER CONTROL". В этом случае от вас требуется кликнуть мышкой, дабы продемонстрировать, что Вы поняли.

Кроме того, на основном экране находятся общее меню и панель управления; о них см. ниже.

Общее меню

Вверху экрана расположено горизонтальное меню из трех пунктов, каждый из которых имеет подменю. Ниже перечисляются эти пункты.

INFO

AGE OF RIFLES - Информация о разработчиках игры.

WEAPONS DATABASE - Данные обо всех видах оружия, которое используется и будет использоваться в игре: это корабли, пушки, ружья и наследие старины - холодное оружие. Названия и год появления сведены в общий скролирующийся список; выбрав конкретный элемент, можно посмотреть его характеристики. Вы увидите иконку оружия и получите информацию о его ценности (POINT VALUE), мобильности в походном (LIMBERED) и развернутом (UNLIMBERED) положении, "убойной силе" (LETHALITY) с разного расстояния (RANGE) против обычных и защищенных (PROTECTED) целей, количестве людей, необходимых для функционирования (ясно, что для фрегата и ружья это количество не одинаково: всюду, где требуется более одного человека, указывается "CREW IS REQUIRED FOR MAXIMUM EFFICIENCY", а для личного оружия "ONE SOLDIER"), а также еще какие-нибудь дополнительные сведения (скажем, "может вести бешеный огонь против близкого противника" - CAN FRANTICLY FIRE AGAINST NEARBY ENEMY). Вообще говоря, ту же информацию удобнее получать, кликая на иконку оружия на панели юнита.

FORMATIONS - Информация о Ваших воинских частях (они, в свою очередь, состоят из подразделений - юнитов). Кликнув сюда, Вы получите список частей с указанием их маневренности (AGILITY) и оценки в условных единицах (VALUE). Указано также, какая из частей является текущей (RECEIVING ORDERS, ее юниты, способные стать активными, обозначаются зелеными прямоугольниками, а неспособные - из-за потерь или перерасхода move - черными), а какие только ждут своей очереди (READY FOR ORDERS) или не могут вступить в бой (если у них появится такая возможность в будущем, то указывается, на каком ходу это произойдет). Кликнув на одну из частей, Вы получите более подробную информацию о ней (командир, боевой дух (MORALE), уровень снабжения (SUPPLY LEVEL)), а также данные о подразделениях. По каждому юниту сообщается (слева направо) название, численность и вооружение (EQUIPMENT, MOVE), реакция на врага (REACTION) и статичность (STATIC). Реакция бывает четырех типов: FREE - открывать огонь на максимальной дистанции, NEAR - подпустить поближе, WAIT - подпустить вплотную и HOLD - вообще не атаковать врага первым. Для текущей части можно здесь же изменить реакцию сразу для всех ее юнитов, кликнув на кнопку REACTION. Потом реакцию для каждого отдельного юнита можно изменить кнопкой на панели юнитов (см. ниже). Выбирая реакцию, учитывайте два обстоятельства: эффективность огня слабеет с расстоянием, и юнит, открывший огонь, растрачивает часть своего move. Некоторые части и юниты к началу битвы находятся еще за пределами поля боя или в резерве; для них указывается, когда и где они вступят в бой (например, "REINFORCEMENTS ENTER HEX 31,0 ON TURN 6" - на 6 ходу в клетку 31,0).

FREE MEMORY - Если Вам вдруг захочется узнать количество свободной памяти, то это именно оно.

FILE

START NEW GAME и PLAY OLD GAME, а также GO TO EDITOR и EXIT AGE OF RIFLES аналогичны соответствующим пунктам начального меню.

SAVE THIS GAME - Записать текущую игру. Все точно так же, как при загрузке игры, с той только разницей, что здесь Вы можете указать новое имя файла (NEW FILE). Программа предложит Вам имя по умолчанию; Вы можете изменить его с помощью клавиши "BACKSPASE" или же сразу ввести новое имя (ввод завершайте "ENTER"). Если такой файл уже существует, у вас спросят, переписывать ли его.

END SCENARIO - Досрочно завершить сражение. Естественно, что выданный после этого результат боя не имеет реального смысла (нельзя считаться победителем, если враг еще не успел напасть!) После окончания битвы, неважно, в срок или нет, подводится итог (DRAW - ничья или DEBATABLE / NOTABLE /BRILLIANT VICTORY - спорная / выдающаяся / блестящая победа) и дается возможность посмотреть состояние любого юнита обеих сторон.

PLAY

GENERAL PLAY OPTIONS - Меню из шести пунктов, каждый из них может принимать два значения. Текущее значение отображено под названием пункта и переключается кликом. После того как Вы сделали свой выбор, кликните на кнопку DONE внизу меню. При выходе из игры опции автоматически запоминаются. Далее идет описание этих пунктов:

Movement Paths - Показывать ли возможный путь активного юнита. Если этот режим включен (установлено SHOW MOVEMENT PATHS), то при всяком движении мышки по игровому полю, если активный юнит может дойти до клетки, на которую указывает мышка, то будет отображен путь, которым он может это сделать. Компьютер сам выбирает оптимальный (т.е. с наименьшей затратой MOVE) путь. Клетки, через которые он проходит, закрашиваются полупрозрачным цветом, и на каждой клетке отображается то количество MOVE, которое будет потрачено на ее достижение. Если в таком положении кликнуть мышкой, юнит двинется именно по этому пути. При этом он может и не дойти до указанной клетки - ему может помешать противник. Если путь не отображается, значит, эта клетка недостижима за ход (TURN). Однако, если юнит способен перемещаться, будет отображен путь до того места, куда он может дойти, двигаясь в этом направлении.
Movement Limits - Показывать ли все достижимые клетки для активного юнита. Если этот режим включен (установлено SHOW MOVEMENT LIMITS), то эти клетки остаются неизменными, все же остальные закрашиваются полупрозрачным цветом. Режим достаточно неудобный, так как требует при каждом движении мышки по игровому полю полной перерисовки всей видимой его части. Возможно, если у вас очень быстрая машина с очень быстрой видеокарточкой, Вас это и не затруднит.
Mouse Controls - Принимает значения SIMPLE (ONE BUTTON) и QUICK (TWO BUTTONS). В первом случае все управление осуществляется одной кнопкой мыши; в спорных случаях (к примеру, Вы кликнули на юнит рядом с активным) у вас спрашивают, что же Вы все-таки хотите (переместиться или переключиться на другой юнит). Зачем осложнять себе (и машине) жизнь таким образом, непонятно. Однозначно рекомендуем двухкнопочный режим. Ниже будет предполагаться, что Вы пользуетесь именно им; из тех же предположений исходили и авторы игры - подсказки в информационных строках ориентированы на двухкнопочный режим.
Auto Unit Centering - Если On (включено), то при переключении на другой юнит с помощью панели юнитов игровое поле сместиться таким образом, чтобы новый активный юнит находился в центре окна.
Sound - Включить/выключить звук, а Вы что подумали?
Grafics - Качество картинки, принимает значения SIMPLE (FAST) И RICH (SLOWER), то есть "проще и быстрее" и "богаче и медленней". Ощутимой разницы мы не заметили.

COMBAT REPORTING - Задаются дополнительные опции для вывода отчета о битве; заготовка для следующих версий.

COMPUTER PLAYER - Появляется меню, в котором надо указать, за кого играть компьютеру: за одну из сторон, ни за кого (NEITHER) или за обоих (BOTH).

В этой же верхней строке, справа от горизонтального меню, расположены часы, отсчитывающие игровое время.

Панель управления

Справа от окна игрового поля находится панель, состоящая из трех частей. Вверху (в верхнем правом углу экрана) двумя рядами по пять расположены десять кнопок, значе-

ние которых см. ниже. Далее следует панель юнитов и, наконец, в правом нижнем углу - общая мелкомасштабная карта.

Перечислим кнопки в порядке слева направо, сначала первый ряд, потом второй:

1) Показывает природные условия: направление и силу ветра, качество грунта, долготу дня и пр. По всей видимости, заготовка для следующих версий, поскольку в данной версии от этих параметров мало пользы: изменить Вы их не можете, а влияют (если влияют) они в равной степени на вас и противника. Вероятно, характеристики ветра существенны для парусных кораблей, но единственные имеющиеся в сценарии Omdurman корабли - пароходы.

2) Тактическая карта - более крупномасштабная, чем карта в правом нижнем углу. На ней обозначены не только юниты, но и стратегические пункты с флагами. С ее помощью (кликнув мышкой) Вы также можете быстро переместиться в нужное место игрового поля. Она же автоматически выводится после окончания боя.

3) Описание сценария. Указывается, кто на кого наступает, какой пространственно-временной масштаб используется (см. выше), сколько ходов отводится на битву и какой сейчас ход, а также краткие результаты на этот ход по битве в целом (набранные очки и достигнутые цели, текущий итог - к примеру, DRAW - ничья или DEBATABLE... VICTORY - спорная победа) и по Вашей армии (сверху вниз: ожидаемое подкрепление (REINFORCEMENT EXPECTED), сколько солдат на поле (TROOPS ON THE FIELD), оружейных станков (MOUNTS), пушек (GUNS), кораблей (VESSELS), отставших солдат (STRAGGLERS), потерь пленными (CAPTURED BY THE ENEMY), убитыми и ранеными (DEAD OR WOUNDED), общий боевой дух (OVERALL MORALE) и общая жизнеспособность (OVERALL VITALITY)), а также опции сценария (в этой версии не меняются).

4) UNDO, т.е. отменить последнее действие (скажем, перемещение юнита или атаку). Возможно не всегда, так что на UNDO надейся, а сам не плошай. Перед рискованным действием надежнее записаться и восстановиться в случае чего.

5) Включить/выключить показ границы между клетками.

6) Показать для активного юнита, куда он может ходить и стрелять, а также, где у него тыл, где фланги. Вся эта информация остается на экране до первого нажатия на кнопку или движения мыши.

7) Изменить иконки юнитов. Возможны варианты: геометрические фигуры, отражающие построение, солдатики, отражающие численность или род войск, цвета либо формы соответствующей армии, либо синий/красный (обороняющиеся/наступающие). У большинства иконок число в круге означает move, число или количество точек снизу - оценка общей силы юнита, которая складывается из численности, вооружения и уровня солдат. Поэкспериментируйте сами, какой вид иконок покажется Вам наиболее удобным. Мы использовали смешанный: геометрические фигуры и солдатики. Учтите, что, когда артиллерия погружена на станки для перевозки, она отображается как кавалерия. Более под-

робную информацию о юните можно получить, наведя на него мышку (а если это Ваш юнит, то сделав его активным и кликнув на его картинку на панели юнитов).

8) Показать карту (игровое поле) без юнитов.

9) Изменить порядок вывода юнитов по всей карте. Имеет значение, когда у вас в одной клетке находятся сразу два юнита; этой кнопкой Вы переключаете, какой из них окажется сверху. Действует только для неактивных юнитов; активный юнит сверху всегда.

10) Закончить TURN и передать ход противнику. Запрашивается подтверждение.

Ниже, как уже говорилось, находится панель юнитов. В верхней ее части - название юнита; под ним расположена картинка, изображающая пеших или конных солдат; по их числу Вы можете ориентировочно судить о численности юнита. Более полную и точную информацию о юните Вы можете получить, кликнув на эту картинку. Будет сообщено (сверху вниз), к какой части относится юнит, сколько в нем солдат, какое вооружение, какова смертоносность (LETHALITY) оружия на разных расстояниях, от минимального до максимального, уровень подготовки (TRAINING), боевой дух (MORALE), уровень выживаемости (VITALITY), победные очки (VICTORY POINTS), а также, возможно, информация о том, что происходит или только что произошло с юнитом.

Вот перечень возможных сообщений:

UNIT HAS CHANGED FORMATION SINCE LAST MOVE - изменил построение после последнего хода.
UNIT HAS CHANGED FACING SINCE LAST MOVE - повернулся после последнего хода.
UNIT IS WINDED - переводит дух после боя.
UNIT IS TAKING COVER - укрывается от неприятеля.
UNIT HAS RECENTLY RETREATED - недавно отступил.
UNIT HAS RECENTLY SUFFERED CASUALTIES - недавно понес потери.
UNIT IS UNDER FIRE - под огнем противника.
UNIT IS ROUTED - разгромлен.
UNIT IS ISOLATED - изолирован.
UNIT IS UNSUPPLIED - лишен снабжения.
VESSEL RUN AGROUND - корабль сел на мель.

Под картинкой - одна или две, в зависимости от числа видов оружия, иконки с оружием юнита. Кликнув на такую иконку, Вы получите ту же информацию, что и в подменю WEAPONS DATABASE меню INFO. Если в результате боев юнит остался без оружия или боеприпасов, на этой иконке поверх утраченного или неспособного стрелять оружия изображается белый перечеркнутый круг. Ниже может находиться до пяти иконок/кнопок. Центральная - национальный флаг. Если юнит стоит у края карты, вместо флага появляется кнопка с какой-то белой загогулиной; кликнув на нее, можно вывести юнит с поля боя (при этом запрашивается подтверждение). Делать это следует только в ситуации, когда юниту грозит неминуемая гибель. Слева от флага - кнопка, позволяющая развернуть колонну застрельщиков (DEPLOY SKIRMISHERS). Иногда это увеличивает огневую

мощь юнита, иногда почему-то уменьшает; Вы всегда можете проверить действие этой кнопки, ибо MOVE на это не тратится. Если у юнита есть приспособления для перевозки оружия (пушек, иногда ружей), то слева находится еще одна кнопка, позволяющая переключаться между походным (MOUNTED) и боевым (DISMOUNTED) положением оружия. В походном положении такой юнит пересаживается на лошадей и получает большой запас move, зато его огневая эффективность практически сходит на нет. Переключения этих положений - mount и dismount - требуют расхода move.

Справа от флага кнопка, отвечающая за построение юнита. Максимум построений может быть шесть: беспорядочное (DISORDERED), маршевая колонна (MARCH COLUMN), атакующая колонна (ATTACK COLUMN), двухлинейное (SUPPORT LINE), линейное (LINE) и каре (SQUARE). Однако отнюдь не каждому юниту доступно каждое из этих построений. Если в данный момент изменение построения возможно, то, кликнув на эту кнопку, Вы увидите все построения, которые в принципе умеет принимать данный юнит; те из них, которые доступны прямо сейчас (т.е. для перестройки хватает MOVE), выглядят как кнопки (кликом на которые и осуществляется перестройка). Разные построения имеются только у пехотных и кавалерийских юнитов; для кораблей они, естественно, не определены - корабль не умеет принимать форму каре или колонны, а для артиллерийских юнитов возможны лишь два построения, принимаемые автоматически: в походном порядке это маршевая колонна, а в развернутом положении - линия. От типа построения (но не только) зависит эффективность огня (FIRE) и рукопашного боя (MELEE); при этом одно и то же построение в разных условиях может дать разные результаты. Также от типа построения зависит скорость, с которой тратится MOVE (но не сама величина MOVE) - иными словами, легкость передвижения. Наиболее мобильные построения - маршевая колонна и DISORDERED, наименее мобильны линии и каре. Изменение построения требует затраты move (кроме перехода в беспорядочное).

Какова же боевая эффективность юнита в разных построениях? Для пехотных и кавалерийских юнитов в поле действуют следующие закономерности: максимальная эффективность рукопашной у атакующей колонны и каре, максимальная эффективность огня у линии, двойная линия как по FIRE, так и по MELEE занимает промежуточное положение между линией и атакующей колонной, а наихудшие боевые характеристики у маршевой колонны и DISORDERED. Однако для пехотного юнита есть отличие, когда он стоит в укрытии (в качестве укрытия может фигурировать населенный пункт (TOWN) - изображается как дом или редут (REDOUBT) - черный треугольник). В таком положении оказывается весьма эффективным, особенно по Fire, отсутствие строя (DISORDERED). Оно и понятно: всего несколько снайперов, засевших в домах, могут нанести весьма чувствительный ущерб целой части, наступающей в правильном строю. Лошадь со всадником запихнуть в дом довольно сложно, поэтому для кавалерийских юнитов это неактуально.

Построения "атакующая колонна" и обе линии позволяют разворачивать застрельщиков; перестроившись в одно из этих построений, всегда проверяйте, в каком положении эффективность огня выше - с застрельщиками или без.

Еще правее кнопка ориентации. Юнит может быть развернут в одном из двенадцати направлений; на разворот может тратиться одна единица move.

У кораблей все вышеописанные кнопки отсутствуют.

Под этими кнопками отображаются четыре важные характеристики юнита: огневая мощь на минимальном расстоянии (FIRE), эффективность рукопашного боя (MELEE), расстояние, на котором возможен контакт с врагом (RANGE) и уже знакомый Вам MOVE.

Еще ниже расположены две кнопки + и -, позволяющие переключать активные юниты в пределах одной части. Справа от них - кнопка, определяющая реакцию юнита на приближение врага; мы уже рассматривали эти реакции в описании подменю Formations меню INFO.

Ниже находится панелька OTHERS IN HEX (Другие в клетке). Если в клетке находится два юнита, то на этой панельке отображается название и командир "нижнего" из них. При этом не у всех юнитов есть командиры (т.е., очевидно, они есть, но, с точки зрения авторов сценария, не стоят внимания верховного главнокомандующего, т.е. Вас). Если у юнита есть командир, его имя отображается здесь и в том случае, когда юнит - единственный в клетке. Кликнув на название юнита, Вы переключите "верхний" и "нижний". Кликнув на имя командира, Вы получите сведения о нем (чем командует, "радиус командования", храбрость (BRAVERY), харизма (CHARISMA) и компетентность (COMPETENCE)). Если Вы хотите дать этому командиру другую часть поблизости, кликните на кнопку "CHANGE ASSIGNMENT", после чего те юниты, куда он может быть переведен, останутся на карте без изменений, а все остальные клетки будут закрашены полупрозрачным. Левый клик на один из таких юнитов осуществляет переназначение, правый - отказ. Командир не всегда может быть переназначен; в этом случае кнопка "CHANGE ASSIGNMENT" отсутствует, остается только кнопка "DONE". На панельке "OTHERS IN HEX" находится также квадратная кнопка, переключающая масштаб Ваших приказаний. Вы можете отдавать приказы одному юниту (режим по умолчанию - UNIT SCOPE), всем юнитам в клетке (STACK SCOPE) и всей воинской части (FORMATION SCOPE) - соответственно одна, две и три точки на этой кнопке. Если Вы выбираете режим, отличный от первого (UNIT SCOPE), активный юнит переключается в процессе выполнения приказа, и все юниты, которых касается Ваш приказ, действуют так же, как и тот, который был активным на момент отдачи приказа (когда это возможно). Режим показа пути (SHOW PATHS) не действует в случае FORMATION SCOPE.

Еще ниже находится панелька FORMATION с последними управляющими кнопками. Левая - переход к предыдущей части, правая - к следующей, средняя вызывает то же окошко, что и опция FORMATION меню INFO - с той разницей, что здесь, кликнув на зеленый прямоугольник напротив названия юнита, можно сделать его активным.

Управление юнитом

Помимо уже описанных действий, которые можно проделать с юнитом с помощью панели юнитов, им управляют непосредственно на игровом поле. Здесь, чтобы активизировать юнита, надо кликнуть на нем правой кнопкой мыши. Чтобы переместить юнита на нужную клетку, надо кликнуть на нее левой кнопкой; если юнит не сможет до нее дойти (помешает противник или не хватит move), он подойдет так близко, как сможет. При движении огневая и рукопашная мощь несколько снижаются: сказывается усталость солдат. К следующему ходу солдаты отдыхают, и эти характеристики восстанавливаются. В процессе переходов на большие расстояния избирается оптимальный путь, но эта оптимальность с точки зрения местности, а не боевой обстановки; иными словами, если Вы не хотите, чтобы юнит радостно шествовал по отличной дороге прямо под огонь неприятельской батареи, управляйте им сами. Учтите и то, что вражеские юниты не видны до тех пор, пока не соприкоснутся с Вашими, т.е. либо не окажутся в пределах их range, либо не откроют по ним огонь. Вообще говоря, целый ряд причин может помешать Вам обру-

шить на врага огневую мощь: помимо слишком большого расстояния (OUT OF RANGE) или израсходованного move и боеприпасов (YOU CAN'T FIRE), это могут быть условия местности и даже поднятый стрельбой дым, скрывающий противника (OUT OF VIEW).

Когда противник оказывается в пределах Вашей досягаемости, при наведении на него курсора мышки - курсор примет форму перекрестия прицела. Значит, Вы можете открыть огонь - делается это правым кликом. Если же Вы более полагаетесь на рукопашный бой, сделайте левый клик, и Ваш юнит - если он в силах преодолеть указанное расстояние - бросится на врага. При этом, однако, он может быть остановлен и отброшен назад огнем противника. Рукопашный бой бывает весьма полезен с точки зрения захвата вражеских орудий (появляется меню "ENEMY GUNS CAPTURED" с альтернативами "SALVAGE THEM" - взять себе или "DESTROY" - уничтожить).

Чтобы узнать о состоянии противника, а также своих неактивных юнитов, достаточно навести на курсор мышки. Тот юнит, на которого указывает мышиный курсор, появляется на панели юнитов. Естественно, Вы можете только смотреть на отображаемые там параметры, но не менять их: как только мышка сдвинется с клетки, на панели вновь займет свое законное место Ваш активный юнит.

Вы не всегда можете сделать своего юнита активным. Помимо уже упоминавшегося случая, когда юнит находится в резерве до какого-то хода, в результате серьезных потерь юнит может выйти из-под Вашего контроля на время или даже навсегда (убежать с поля боя). Юнит, подвергшийся серьезному удару противника, самопроизвольно переходит в состояние DISORDERED, так что Вам вновь придется его переформировывать, тратя на это MOVE.

Общие рекомендации

В заключение несколько рекомендаций касательно тактики боя (хотя кто знает, может быть, Вы разбираетесь в этом лучше нас). Не геройствуйте, не лезьте слабым юнитом на сильный: он не дрогнет от Вашего смелого натиска, Вы только впустую понесете потери. Прежде чем атаковать, оцените соотношение FIRE и MELEE у Вашего и вражеского юнита; помните при этом, что FIRE на панели юнита - это огневая мощь на минимальном расстоянии. Не забывайте про застрельщиков. Передвигайтесь колоннами, для стрельбы выстраивайтесь в линию, для рукопашной - в колонну атаки. Если Ваша задача-оборона, не лезьте в атаку почем зря; по законам тактики наступающий несет большие потери (в настоящей войне - минимум в три раза), и весьма возможно, что враг будет отброшен Вашим огнем еще на подходе. Не заставляйте пушки ехать через пол-экрана развернутыми в боевой порядок, грузите их на станки и везите с ветерком. Старайтесь подходить к врагу с тыла и фланга. При передвижении помните об опасности попасть под обстрел и не только понести потери, но и быть отброшенными от цели. Добивайте ослабленного врага, пока он не "пришел в себя"; с другой стороны, не тратьте на него силы, если рядом Вам угрожают сильные юниты - тактика "перебить врагов поодиночке" хороша, но помните, что Вы ограничены во времени (числом ходов). Впрочем, это ограничение может сослужить и полезную службу: для Вас главное занять к указанному сроку побольше стратегических пунктов с флагами, а не удерживать их постоянно. Иногда разгромленный юнит, оставшийся в тылу ушедшего вперед сильного противника, может "очухаться", добрести до такого пункта и водрузить там свой флаг. Старайтесь не попадать под огонь артиллерии и захватывать пушки противника; активно используйте свою

артиллерию для нанесения разгромных ударов. Первый удар наносите всегда самым сильным юнитом.

Напоследок хотим добавить, что беглый просмотр программных файлов наводит на мысль о многочисленных дополнительных возможностях следующих версий. Ждите и предвкушайте, а пока тренируйтесь на имеющихся четырех сценариях.

AIRLINES

Фирма	InteractiVision
Год выпуска	1994 (в России появилась в 1996)
Управление	MOUSE
Видео режимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster

Если Вы живете на одну зарплату, которую к тому же не платят три месяца, то Вы, наверняка, оцените возможность ворочать миллионами долларов, заключать контракты и получать прибыль по всему миру. Иными словами, перед Вами очередная экономическая стратегия. Встав во главе только что созданной авиакомпании, не имеющей в своем распоряжении даже кукурузника и обремененной стомиллионным банковским долгом, Вы должны будете вывести ее на мировой уровень, обойдя стартующих в лучших условиях компьютерных конкурентов. Впрочем, играть можно не только против компьютера, но и против Ваших товарищей, сидящих за этой же машиной (сетевые возможности, увы, отсутствуют); однако в этом случае Вам придется заключить с ними "джентельменское соглашение", чтобы играющим не пришлось с боем вырывать друг у друга мышку, ибо механизм передачи хода, к сожалению, не проработан. Это связано с тем, что Airlines - игра "реального времени": никто не ждет, пока Вы соизволите принять решение - вне зависимости от Вашего действия или бездействия, часики все время тикают в масштабе приблизительно сутки за 10 секунд. При этом половину этого времени занимает ночь, когда Ваш офис закрыт и Вы не можете выполнять каких-либо действий; на это время мышиный курсор исчезает. Хотя теоретически минимальным интервалом игрового времени являются 6 часов, на практике основные итоги Вашей деятельности обновляются раз в месяц, так что у Вас будет достаточно времени для очередных изменений политики компании. Впрочем, если Вы хотите спокойно и без помех изучить текст очередного контракта или характеристики очередного самолета, Вы всегда можете остановить мгновение старой доброй клавишей "Pause". Время также останавливается на период ввода информации с клавиатуры и выбора из меню. Первого числа каждого месяца обновляются данные о финансовом положении компаний, добавляются часы, налетанные самолетами, появляются новые контракты и подводятся итоги старых, а также происходят случайные события, такие как шторм или захват самолета (впрочем, такие события, как забастовка или авария давно не ремонтировавшегося самолета, не совсем случайны, ибо являются следствием Вашей политики). Игра начинается в 1970 году и продолжается до истечения заранее указанного срока или до банкротства всех игроков-людей (заметим кстати, что нам так и не удалось наблюдать банкротства компьютера). В целом игра не слишком сложна и не требует от Вас специальных экономических знаний. Все управление осуществляется левым кликом (коротким нажатием) мышки, а также вводом с клавиатуры там, где это необходимо.

Стартовый экран

Основную часть стартового экрана занимают четыре прямоугольные панели авиакомпаний, с помощью которых Вы можете задать полное и краткое имя каждой компании, а также сигнатуру (sign), используемую для наименования самолетов по умолчанию. Чтобы изменить любое из этих слов, кликните на него мышкой - изменяемое слово станет белым, и в конце его появится квадратный курсор. Сотрите старое слово с помощью "Backspace" и введите с клавиатуры новое; ввод завершите "Enter".

Каждой компании соответствует свой цвет: для верхней он желтый - за нее всегда играет человек; для остальных же - зеленой, синей и красной - можно указать, кто за нее играет: человек (Human), компьютер (Computer) или никто (None), т.е. компания в игре не участвует). Для этого кликните мышкой в квадратное окошко напротив одного из этих слов, туда переместится крестик. По умолчанию все три компании управляются компьютером. "Компьютерные" компании имеют преимущество перед "человеческими": у каждой из них с самого начала уже есть самолет, и не какой-нибудь, а пассажирский авиалайнер Боинг-727.

Под панелями авиакомпаний находится еще одна панель. В левой ее части задается время игры (Playing years) - Вы можете играть 10, 20 или 30 лет. Справа указывается, в какой директории хранить записанные игры (Save game path); имя директории считается от текущей (а не от корневой).

В самом низу экрана находятся две кнопки:

QUIT - Выход в ДОС. Если выбрать эту кнопку, у Вас запросят подтверждение. Все запросы подтверждения в игре представляют собой двухкнопочное меню с альтернативами CANCEL (отказаться от действия) и CONTINUE (выполнить его).

OK - Начать игру.

Общие кнопки управления

В игре нет главного экрана, но есть общие кнопки управления, осуществляющие, в частности, переключение между экранами. Панель с этими кнопками выглядит и расположена одинаково на всех экранах, кроме экрана самолетов. Там эта панель вертикальная, во всех же остальных случаях горизонтальная и находится внизу экрана слева. Будем описывать именно этот ее вариант. В левой части панели находятся четыре кнопки с цифрами 1, 2, 3 и 4, соответствующие компаниям; у каждой кнопки окантовка соответствующего цвета. Если компания не участвует в игре, ее кнопка закрашена серым (так обозначаются все кнопки, которые не могут быть нажаты в данный момент). С помощью этих кнопок происходит переключение между компаниями; при этом изменяется цвет бордюра экрана и название компании слева вверху. Вы можете таким образом просматривать информацию других компаний так же, как своей собственной, но, конечно, не можете отдавать приказания чужим служащим.

Справа на панели расположены десять кнопок в два ряда. Опишем их слева направо, сначала верхний ряд, потом нижний, называя в соответствии с картинкой на каждой из них.

"Вопросительный знак" - Показывает информацию о разработчиках игры.

"Три контейнера" - Переключение на экран предложения контрактов на грузоперевозки (подробное описание экранов см. ниже)

"Силуэт человека" - Переключение на экран предложения контрактов на перевозки пассажиров.

"Компьютер" - Переключение на экран общей финансовой информации.

"Самолет" - Переключение на экран покупки и продажи самолетов.

"Шкаф с ящиками" - Переключение на экран документов.

"Дискета" - Вызывает файловое меню. Зайдя в него, Вы сможете выбрать следующие действия:

Save - Записать игру.
Load - Загрузить игру.
Quit - Закончить игру. При выходе из игры показывается экран, отображающий текущее финансовое состояние всех четырех компаний. Указываются следующие характеристики (сверху вниз): Liquid assets (текущие активы), Fleet value (стоимость флота), Bank loan (банковская ссуда, т.е. долг перед банком), Share quotation (котировка акций), Employees (служащие), Route balance (баланс рейсов), Contract balance (баланс контрактов), Fleet balance (баланс флота), Financial balance (финансовый баланс), Various expenses (разные затраты), Company balance (общий баланс компании) и, наконец, Company reputation - репутация компании, которая может принимать следующие значения: Catastrophic (катастрофическая), Miserable (убогая), Bad (плохая), Poor (бедная), Reasonable (сносная), Okay (нормальная), Good (хорошая), Brilliant (блестящая) и Fabulous (баснословная). Внизу экрана две кнопки: слева QUIT (выйти в ДОС), справа - NEW GAME (начать новую игру). Вы попадаете на этот экран вне зависимости от того, каким способом закончили игру.
Cancel - Вернуться к игре.

В окошке слева показывается список файлов записей в директории, заданной на стартовом экране. Выбор файла осуществляется кликом на его имя, при этом оно появляется в окошке под списком файлов; при необходимости список можно скролировать с помощью нарисованных слева от окна стрелок вверх и вниз. Если Вы грузите старую игру, записываете новую поверх старой записи или заканчиваете игру, у Вас будет запрошено подтверждение.

"414" - Переключение на экран рейсов.

"Карта" - Переключение на экран карты; этот экран устанавливается по умолчанию.

"Столбчатая диаграмма" - Переключение на экран графиков.

Помимо вышеописанных кнопок, на всех экранах вверху имеется панель с названием компании и в правом верхнем углу панелька с часами. Между этими двумя панелями находится кнопка "время - вперед" (три стрелки вправо). Если Вы уже отдали все распоряжения на этот месяц и не хотите просто сидеть и ждать, пока он кончится, кликните на эту кнопку, и время помчится с ураганной скоростью, пока месяц не кончится. Причем скорость, с какой при этом исчезает и появляется мышка, такова, что что-нибудь сделать, скажем, записаться в последних числах, дабы восстановиться в случае неприятных сюрпризов в начале нового месяца, Вам уже вряд ли удастся.

На всех экранах, кроме экрана покупки и продажи самолетов, имеется также панель информации о самолете. Эта панель расположена справа и состоит из двух частей. В верхней изображен самолет и его название; если у компании несколько самолетов, Вы можете переключать их с помощью стрелок вверх и вниз слева от изображения самолета (если самолетов нет вообще, вся эта панель пуста). В нижней части этой панели приводится следующая информация по данному самолету: Rout info - выполняемый им рейс (указывается, обычный ли это рейс (In route <номер>) или контрактный (On contract), а также начальный, конечный и промежуточный (если есть) пункт маршрута; если же самолет не назначен ни на какой рейс, здесь это указывается ("Not in route"); Fligt hours - число часов, налетанных с последнего техобслуживания (либо с момента изготовления, если техобслуживания не проводились); Total hours - общее число часов, налетанных с момента изготовления; Plane state - статус самолета. Active - самолет находится в рейсе. Avaliable - самолет может быть назначен на рейс. Наконец, самолет может быть задержан на земле (Grounded или detained) до указанной даты по одной из следующих причин: repair (ремонт), service (техобслуживание), storm (шторм, нелетная погода), strike (забастовка персонала) или hijack (захват террористами); Home Airport - аэропорт приписки, не имеет принципиального значения; Equipment - оснащение; для пассажирских самолетов может принимать значения Budget (самое простое), Standard (стандартное), Medium (среднее), Hi Class (высококлассное) и Exclusive (исключительное), а для грузовых единственное значение - Cargo (для грузоперевозок); Value - стоимость самолета.

Экраны

Не считая стартового и завершающего, в игре 8 экранов. Опишем их в том же порядке, что и соответствующие им кнопки:

Экран грузовых контрактов

В левой части экрана - список предлагаемых контрактов в виде картотеки. В этом списке для каждого контракта указаны начальный и конечный пункт. Кликнув сюда мышкой, Вы получаете полный текст контракта справа. В тексте указаны следующие пункты:

CARGODEAL - Грузовой контракт.
FROM - Начальный пункт маршрута.
TO - Конечный пункт маршрута.
FLYING DISTANCE - Длина маршрута. Учтите, что перелет беспосадочный и Ваш самолет должен преодолевать это расстояние за один рейс, т.е. указанное здесь число долж-

но быть не больше, чем RANGE самолета (о характеристиках самолета см. в главе "Экран покупки и продажи самолетов").
TYPE OF CARGO - Тип груза. Грузы могут быть следующие: Textiles (ткани), Computers (компьютеры), HI-FI & Video (аудио-, видеотехника), Mail (почта), Cheese (сыр), Vegetables (овощи), Endangered animals (опасные животные), Narcotic (наркотики). Чем дороже груз и больше расстояние, тем выше начальная стоимость контракта.
WEIGHT - Общая масса груза в тоннах.
TIME LIMIT - Срок, в который нужно перевести заданный объем груза. Если Вы не уложитесь в этот срок, контракт будет расторгнут и Вы заплатите неустойку. Контракт может быть выполнен и досрочно, если это позволяют характеристики Вашего самолета.
FINE - Размер неустойки.
MAXIMUM PRICE - Максимальная цена, которую готовы заплатить предлагающие контракт за его выполнение.
DEAL DEADLINE - Дата заключения контракта. Если к этому числу ни одна компания не предложит свою цену, контракт снимается с рассмотрения. В противном случае контракт будет заключен с той компанией, чья цена минимальна.
LOWEST BID - Минимальная цена, предложенная Вами или другой компанией; в последнем случае, пока контракт не заключен, Вы можете предложить более низкую цену, если хотите перехватить контракт у конкурента. Фраза "No bids yet" означает, что пока никто не заинтересовался контрактом и не предложил своей цены.
SIGNATURE - Место для подписи, это чисто декоративная строка.

Справа от кнопок переключения компании на этом экране находятся две кнопки:

На верхней изображена рука, держащая чек. Кликнув на эту кнопку, Вы сможете предложить свою цену; она не может быть больше текущего значения LOWEST BID (или MAXIMUM PRICE, если LOWEST BID еще не определена).

Если Вы раздумали заключать контракт, кликните на кнопку с изображением перечеркнутой руки с чеком - это позволит отменить контракт.

Экран пассажирских контрактов

Полностью аналогичен экрану грузовых контрактов, за исключением некоторых пунктов текста контракта:

CHARTERDEAL - Контракт на перевозку пассажиров.
FLIGHTS PER MONTH - Число полетов, которые надо выполнять ежемесячно.
PASSENGERS PER FLIGHT - Минимальное число пассажиров, которое надо перевозить за рейс.
PERIOD - То же, что и TIME LIMIT для грузовых контрактов, но без возможности досрочного выполнения.

Подробнее о том, когда стоит и когда не стоит заключать контракты, см. ниже.

Экран общей финансовой информации

На экране изображен компьютер, на монитор которого выведена следующая информация: активы, банковская ссуда (непогашенная ее часть), ежемесячные выплаты банку (MONTHLY PAYOFF), стоимость флота, акционерный капитал (SHARES), котировка акций (QUOTATION) и какая часть акций находится в руках компании (SHARE HOLDING).

Внизу, справа от кнопок переключения компании, находятся 4 кнопки.

На первой кнопке изображена рука, отдающая деньги в банк, с ее помощью Вы можете установить размер ежемесячных выплат. Кликнув на этой кнопке, Вы сможете указать новую величину выплат. Если Вы пожадничаете и укажете слишком маленькую сумму, Вам объяснят, что этого недостаточно (Requested repayment is too low), и сообщат, какую минимальную выплату (Minimum) Вы можете задать. Размер этого минимума зависит от Вашего капитала и величины ссуды: чем Вы богаче и чем меньше Ваш долг, тем благосклоннее к Вам банк.

Кнопка с изображением руки, берущей деньги из банка, позволит взять ссуду. Когда Вы берете ссуду, Вам сообщают процент ежемесячных выплат (Current rate). Если банк считает, что Вы хотите взять больше, чем позволяет Ваша кредитоспособность, Вам сообщают об этом (Your limit has been exceeded) и указывают максимальную допустимую сумму (Max. new loan). Если Вам не дадут больше ни цента (точнее, ни тысячи долларов), при попытке взять ссуду появляется сообщение: "Your limit has been reached!"

Кнопка (правая верхняя) с изображением человеческих силуэтов устанавливает заработную плату (Salary) в Вашей компании; Вам сообщают текущую (Current salary) и предлагают ввести новую (Type new salary). Помните, что слишком низкая зарплата приведет к митингам и забастовкам. Ваши конкуренты имеют неприятную склонность периодически поднимать зарплату своим служащим, и Вам волей-неволей придется делать то же самое, хотя, как мы убедились, особо усердствовать тут ни к чему.

Наконец, последняя кнопка с надписью "SHARE" позволяет Вам пустить в продажу акции Вашей компании и тем пополнить свои активы. Вы не можете продать больше 49%, чтобы сохранить контрольный пакет. Выкуп собственных акций осуществляется автоматически по мере роста Ваших доходов.

Экран покупки и продажи самолетов

Этот экран отличается от остальных иным расположением кнопок и отсутствием панели информации о текущем самолете. Здесь вместо текущего самолета (т.е. конкретного летательного аппарата) фигурирует текущая модель самолета; ее изображение занимает основную часть экрана. Переключение моделей осуществляется стрелками слева. Когда Вы начинаете игру (в 1970 г.), существуют лишь 4 модели; к окончанию игры, если играть максимальный срок - 30 лет, их число возрастет до 25. Все действия, выполняемые на этом экране, относятся именно к текущей модели.

Вы легко узнаете знакомые Вам кнопки по картинкам на них. Собственных же кнопок здесь 4. Две сверху с изображением самолета служат для покупки (левая) и продажи (правая) самолетов. Кнопка "i в круге" (она включена по умолчанию) выводит информацию о модели самолета. Кнопка с креслом и стрелкой вверх - это вовсе не катапультирование, а upgrade - улучшение оборудования. При покупке и продаже Вам сообщают уплачиваемую сумму (This plane will cost you или This plane will give you соответственно); если у Вас не хватает денег на покупку, Вам сообщат об этом (You don't have the cash!). Если Вы или Ваши конкуренты раньше уже продавали самолеты этой модели, при покупке наряду с новыми самолетами Вам предложат подержанные. Купив самолет, Вы должны дать ему название или согласиться с названием по умолчанию. Прежде чем продать самолет или делать ему upgrade, Вы должны снять его с рейса. Upgrade актуален для пассажирских самолетов и за соответствующую сумму изменяет их оснащение от Budget до Exclusive.

Кнопка информации показывает следующие данные:

MODEL - Название модели.
PRICE - Цена нового самолета.

SPECIFICATIONS - Следующие характеристики:
TYPE - Тип, пассажирский (Airliner) или грузовой (Cargo).
CAPACITY - Грузоподъемность в кг.; актуальна только для грузовых самолетов.
RANGE - Максимальная дальность беспосадочного перелета, км.
SPEED - Скорость в км/ч.
UPGRADE - Стоимость upgrade; N/A, если upgrade невозможен.
FUEL USE - Расход топлива (в кг.) на километр полета.
AIR CREW - Летный экипаж.
GROUND CREW - Команда, обслуживающая самолет на земле.
MAIN CHECKS - Срок планового техобслуживания; подробнее см. "Экран рейсов".

TECHNICAL - Технические характеристики, имеют чисто познавательное значение:
YEAR - Год выпуска.
WIDTH - Ширина.
LENGTH - Длина.
WING AREA - Площадь крыла.
EMPTY WEIGHT - Вес без груза и топлива.
MAX WEIGHT - Максимальный взлетный вес.
ENGINES - Двигатели.
ENGINE NAME - Название двигателей.
ENGINE TYPE - Тип двигателей.
ENGINE POWER - Мощность двигателей.

Экран документов

В левой части экрана изображена картотека с четырьмя ящиками: HISTORY, ACCOUNT, CARGO и CHARTER. Чтобы "выдвинуть" один из этих ящиков и просмотреть его содержимое, надо кликать не на ящики, а на четыре кнопки внизу (справа от кнопок переключения компаний), на каждой из них изображен лист бумаги со специфическим текстом. В правой части экрана появляется текст документа; если документов в ящике несколько, их можно листать, кликая на нарисованные справа стрелки.

HISTORY (левая верхняя кнопка) - Список произошедших за последнее время событий. Здесь могут указываться события, относящиеся как к Вашей, так и к другим компаниям.

ACCOUNT (левая нижняя кнопка) - Прошлогодний годовой баланс. Сначала перечисляются доходы (INCOME) по статьям: Routes - рейсы, Contracts - контракты, Fleet - продажа самолетов, Financial - финансовые операции (доходы от акций и вкладов) и Total (всего). Потом затраты (EXPENSES): на рейсы и контракты, на покупку и обслуживание самолетов, финансовые (в основном, это погашение ссуды), на служащих (Employees), прочие (Various) и снова графа "всего". Дальше подводится общий баланс (BALANCE), вычисляе-

мый как Total Income - Total Expenses. Ниже приводятся уже знакомые нам активы, стоимость флота, цена выполняемых контрактов (Contact value) и банковская ссуда.

CARGO (правая верхняя кнопка) - Заключенные контракты на грузоперевозки, (CARGO CONTRACT). Текст их несколько отличается от предлагаемых: как нетрудно догадаться, пункты DEAL DEADLINE и MAXIMUM PRICE отсутствуют, а вместо пункта LOWEST BID теперь просто PRICE - окончательная сумма, которая будет выплачена Вам по выполнении контракта. Кроме того, появились дополнительные пункты MOVED TO DATE и PLANE. MOVED TO DATE показывает, сколько перевезено на текущий момент (точнее, на первое число текущего месяца). Если масса груза, перевезенного за первый месяц, умноженная на число месяцев контракта, оказывается меньше WEIGHT, значит, вы переоценили возможности своего самолета и выполнить контракт не удастся; придется платить неустойку или восстанавливаться из старой записи. Есть только один шанс выпутаться из подобной неприятности: назначить на этот контракт более мощный самолет. Но для этого такой самолет, во-первых, должен существовать в природе и, во-вторых, у Вас должно хватать денег на его покупку. Пункт PLANE как раз и показывает, какой самолет выделен для выполнения контракта. Изначально (после заключения контракта) здесь значится "No plane assigned!" - ни один самолет не назначен. Для назначения и снятия самолета с контрактного рейса служат две кнопки с изображением самолета справа от кнопок документов. Верхняя (с красным плюсом) направляет на обслуживание контракта текущий (т.е. изображенный на панели информации о самолете) самолет; если его конструкция не позволяет совершать столь дальние рейсы, Вам сообщат, что расстояние слишком велико (Distance too long), и назначения не произойдет. Если самолет уже выполняет другой рейс, будет запрошено подтверждение, желаете ли Вы снять его с рейса. Однако, если Вы вдруг решите назначить на грузовой контракт пассажирский самолет, назначение произойдет без всяких вопросов (и контракт, разумеется, выполнен не будет) - тут уж, господа авиамагнаты, надо думать головой, а не надеяться на компьютерную "защиту от дурака". Вы не можете назначить на один контракт более одного самолета; если Вы попытаетесь это сделать, новый самолет будет назначен, а старый снят (у Вас запросят подтверждение). Чтобы снять самолет с контрактного рейса, не переводя его при этом на другой, кликните на нижнюю кнопку, на ней вместо красного плюса изображен минус с двумя точками сверху и снизу.

CHARTER (правая нижняя кнопка) - Заключенные контракты на перевозки пассажиров (CHARTER CONTRACT). Их текст еще меньше отличается от предлагаемых: все так же, как в предыдущем абзаце, за исключением того, что нет пункта, аналогичного MOVED TO DATE. Он и не нужен: совершать больше рейсов, чем предусмотрено контрактом, не надо, а если Ваш самолет не выполнит ежемесячную норму, контракт будет расторгнут сразу (для пассажирского сообщения важна регулярность и недопустимы авралы).

Экран рейсов

На этом экране изображена карта мира со всеми городами, между которыми в этой игре возможно авиасообщение. Чтобы задать маршрут рейса, кликните мышкой на города, через которые он должен проходить; это могут быть два или три города. Чтобы исключить город из маршрута, кликните на него повторно. В отличие от контрактных, здесь задаются только пассажирские рейсы; если Вы назначите грузовой самолет, получите

одни убытки. При указании маршрута на панели внизу сообщается его общая длина (Distance) и длина наибольшего отрезка (Maximum) - это последнее значение не должно превышать RANGE Вашего самолета. Назначение самолета на рейс и снятие с рейса производится так же, как и в случае с контрактами.

После того как самолет назначен, Вам надо установить цену на билеты, для этого служит левая нижняя кнопка (из тех четырех, что, как обычно, расположены справа от кнопок переключения компании). Цены назначаются отдельно для каждого участка маршрута. Поначалу ограничьтесь ценой в несколько десятков долларов и постепенно повышайте ее, не более чем на 10 - 20 долларов за раз, следя за тем, чтобы прибыль от рейса была максимальной (эта прибыль указывается на экране графиков). В течение месяца можете смело экспериментировать с ценами: Ваш окончательный доход определяется тем значением, которое будет на момент окончания месяца.

Левая верхняя кнопка, с изображением инструментов, служит для проведения планового техобслуживания. Оно занимает что-то около месяца; на это время самолет снимается с рейса, а потом автоматически возвращается на него. Не ставьте самолет на техобслуживание в конце месяца: если срок работ превысит месяц и самолет вернется на рейс не в последних числах следующего, а в первых числах того, что идет за ним, Вы потеряете доход не за один, а за два месяца. Характеристика самолета MAIN CHECKS показывает, через сколько часов налета надо проводить техобслуживание; однако на практике можно без большого риска превышать этот параметр вдвое. Однако, если слишком долго пренебрегать техобслуживанием, можно нарваться на неприятности (см. главу "События").

Две оставшиеся кнопки служат для назначения на рейс и снятия с рейса.

Экран карты

Внешне этот экран очень похож на предыдущий, только своих кнопок на нем нет. Это чисто информационный экран. Кликнув на город, Вы получаете информацию о его международном аэропорте (Airport info): название, ежемесячное количество пассажиров (Pass.) и грузов в тоннах (Ton). Переключая самолеты на панели информации о самолете, Вы увидите, по каким маршрутам они летают.

Экран графиков

Четыре кнопки этого экрана выводят на монитор нарисованного компьютера 3 графика и одну диаграмму. Все графики содержат информацию за последние 12 месяцев.

Левая верхняя кнопка показывает данные по заработной плате. Желтая линия соответствует средней суммарной зарплате по всем компаниям, красная - Вашей компании. В правом верхнем углу монитора зарплата 1 служащего на текущий момент в цифровом виде.

Левая нижняя кнопка - информация о рейсах. График отражает суммарный доход (INCOME), расход (EXPENSES) и баланс (BALANCE) по всем рейсам компании. В правом верхнем углу монитора - те же данные в цифровом виде, но только для текущего самолета, если он выполняет обычный рейс. Ориентируясь на эти данные, подбирайте оптимальные цены на билеты на каждый рейс.

Правая верхняя кнопка - график общих доходов, расходов и баланса компании.

Правая нижняя кнопка - столбчатая диаграмма всех компаний. Зеленые столбики означают доход, красные расход, желтые баланс.

События

События, которые, как уже отмечалось, могут происходить первого числа каждого месяца, можно разделить на полностью случайные, зависящие от Ваших действий, и обязательные. Большинству событий соответствует отдельная картинка, выводимая в левой части экрана.

К событиям первой группы относятся: плохая погода (Bad weather - если это происходит в одном из городов, через которые проходит Ваш рейс, то этот рейс задерживается), захват террористами (Hijack - также приводит к задержке рейса) и повышение цен на нефть (Oil crisis - растут Ваши расходы на топливо (Fuel Price)).

События второй группы также случайны, но вероятность их зависит от политики компании. Низкая зарплата приводит к собраниям персонала (Employees are holding meetings), если после этого не повысить зарплату, то служащие устроят забастовку (Strike). Если долго не проводить профилактического ремонта, самолет может быть поставлен на ремонт (Grounded for main repair) помимо Вашей воли (что неудобно, ибо при этом он снимается с рейса и после окончания ремонта не возвращается на него), а то и вовсе может разбиться (Crashed due to bad maintaince). Кроме того, Вас могут поймать на перевозке нелегального груза (Is busted with an illegal cargo), что приведет к большим финансовым потерям.

События третьей группы происходят обязательно, если для них возникают условия. К таким событиям относятся: заключение (<компания> signed a contract), расторжение (Contract is broken - ведет к выплате неустойки) и оплата контрактов (специальной картинкой не иллюстрируется), выпуск новых моделей самолетов (new plane released), а также окончание игры по истечении срока и закрытие компаний в результате банкротств (<компания> has been closed; обычно этому предшествуют предупреждения "<компания> has problems" - "у компании проблемы" и "<компания> are near bankrupt. Take actions NOW!" - "Компания почти банкрот. Примите меры НЕМЕДЛЕННО!")

Общие рекомендации

Итак, как же во все это дело играть и, главное, выигрывать? Помните, что главный источник Вашего дохода - регулярные пассажирские авиарейсы. Поскольку Вы начинаете игру без единого самолета, первое, что нужно сделать - этот самолет купить. И здесь со всей ответственностью заявляем: не знаем, как в жизни, а в этой игре наш старый добрый Ил-62 даст сто очков вперед всяким заграничным Боингам, которые Вам подсовывают по умолчанию. Потому как он, во-первых, существенно дешевле, а, во-вторых, по своим характеристикам не сильно им уступает, а кое в чем и превосходит. Весь наш пассажирский флот состоял из Илов-62, что позволило нам за 20 лет сделать более 5 миллиардов долларов, и то лишь потому, что мы поленились сделать больше. Наибольший доход приносят рейсы на короткие расстояния между крупными городами; западная Европа в этом смысле золотое дно. Поначалу вкладывайте все Ваши деньги в новые самолеты и направляйте их на выгодные рейсы; когда такие рейсы окажутся "разобранными", а деньги потекут к Вам рекой, можете закончить увеличение Вашего флота - за слишком

большим количеством рейсов труднее уследить. Покупка маленьких самолетов себя не оправдывает: стоят они несколько миллионов, а доход приносят в десятки тысяч, если со временем и окупятся, все равно не стоит с ними связываться. Помните, что доллар тоже подвержен инфляции; растут цены на нефть и на самолеты, растет заработная плата. Соответственно и цены на билеты надо периодически увеличивать, чтобы выгода была максимальной. В игре есть одна забавная ошибка: если попытаться установить цены билета на контрактный рейс (чего делать нельзя), то весьма вероятно, что в этом случае Вы получите доступ к ценам на рейс конкурента. В принципе, можно изменить их таким образом, чтобы принести ему убытки. Конечно, пользоваться этим недостойно; поэтому мы использовали эту ошибку лишь для "промышленного шпионажа", чтобы узнать цены конкурента.

Не гонитесь за контрактами, тщательно все взвешивайте, прежде чем их заключать. Помните, что PRICE - это не чистый доход, из него надо вычесть расходы на полеты по контракту. Расходы эти идут ежемесячно, а PRICE выплачивается лишь после выполнения контракта. А главное, у компьютера есть вредная привычка предлагать заведомо невыполнимые контракты (либо они могут оказаться невыполнимыми Вашими силами). Обращайте внимание на следующие аспекты: во-первых, FLYING DISTANCE не должно превосходить RANGE самолета, во-вторых, для грузовых контрактов - грузоподъемность и скорость (сопоставив три вышеназванных параметра, Вы сможете оценить, удастся ли перевезти нужное количество груза за требуемое время - помните при этом, что самолет не может все время находиться в воздухе). Для пассажирских контрактов критичными являются скорость и количество пассажиров за рейс. Обратите внимание также на расход топлива - как бы оно не "съело" Ваши доходы.

Банкротство компании наступает, когда активы заметно уходят в минус. Если Вы балансируете на грани и ждете, что вот-вот баланс станет положительным, последними резервами станет продажа акций (если у Вас их больше 51%), уменьшение ежемесячных выплат (если позволят) или новая ссуда (если дадут), а также снижение зарплаты (незначительное).

Вот, собственно, и все. Удачи Вам на ниве авиабизнеса!

ASCENDANCY

Фирма	Logic factory
Год выпуска	1995
Управление	MOUSE
Видео режимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound, Roland

...Прошли миллионы лет после образования звезд и планет. Вселенная вступила в стадию зарождения жизни. Вначале на планетах появились первичные формы жизни, которые постепенно эволюционировали и развивались. И вот венцом эволюции стали разумные существа, разные по своему строению и мышлению. Шло время, и настали времена, когда им стало тесно на своих материнских планетах, и стали они все чаще обращать свой взор на звезды...

И вот первые из них нашли способ оторваться от земли, и через небольшой промежуток времени их корабли уже отправились к другим планетам, неся на борту колонизационные модули и бесстрашных колонистов. Каждая цивилизация старалась освоить как можно большую территорию, чтобы иметь преимущество перед остальными цивилизациями. И такое освоение было мирным только вначале...

Такова вот краткая предыстория этой игры. Вы вступаете в игру, как раз на пороге освоения космоса разумными расами. Выбрав одну из цивилизаций и планету, на которой, кроме колонизационного модуля, пока ничего нет (есть, правда, немного населения, с помощью которого можно что-нибудь построить), Вы должны будете обеспечить развитие и процветание своей цивилизации, а заодно проводить в жизнь политику звездной экспансии, что не очень хорошо сочетается с планами других разумных рас. Развитие колоний, проведение исследований, управление кораблями, контакты с другими цивилизациями - вот основные Ваши задачи, большую часть которых Вы можете спокойно возложить на компьютер.

Для знающих английский язык проблем с игрой практически не предвидится, так как в ней имеется достаточное количество всевозможных хелпов (документаций), которые можно вызвать нажав "SHIFT" и кликнув мышью (кратковременно нажав, как правило, левую кнопку мышки) на интересующем окне или объекте.

Управление в игре осуществляется мышью: левой кнопкой отдаются все команды, а на правую в некоторых меню возложены некоторые полезные функции, например, центровка экрана на объекте в системном меню.

В процессе игры Вам предстоит оперировать меню, которые имеют различную степень вложенности (т.е. из одного меню можно войти в другие, а оттуда и еще дальше). При возвращении назад в главное меню Вам придется проделать весь путь в обратном порядке. Процесс возвращения в предыдущее меню таков: следует кликнуть в любом из углов экрана или нажать кнопку "ESC". Игра относится к жанру пошаговой стратегии и очень напоминает MASTER OF ORION, однако имеет много отличий. Время в игре измеряется сутками, все корабли и орбитальное оружие имеют лимит по времени при их эксплуатации. Очень естественно смотрится звездная галактика, состоящая из множества звездных скоплений, вокруг некоторых светил вращаются планеты. Передвижение ко-

раблей также смотрится очень неплохо, а бои часто можно принять за праздничный фейерверк. Чтобы попасть в другую звездную систему, корабль должен попасть в точку перехода, соединяющую только две определенные звезды. Из-за этого движение через галактику состоит из серии гиперсветовых прыжков, и пока корабль двигается в этом измерении, он находится вне Вашей досягаемости.

По ходу игры в начале дня Вы будете получать различные сообщения о развитии Вашей цивилизации. Они очень помогут в управлении империей, которую Вы непременно создадите, и особенно - в период ведения военных действий, так как предупредят о появлении вражеских звездолетов в орбитальном пространстве Вашей колонии.

Остальное об этой замечательной и красивой игре Вы узнаете ниже.

Стартовое меню

Как театр, как говорится, начинается с вешалки, так и любая нормальная игра начинается со стартового меню. Данная игра, безусловно, относится к нормальным, и поэтому описание начнем с разбора этого меню.

PLAY INTRODUCTION

Кликнув на этой кнопке, Вы сможете посмотреть небольшой фильм, который познакомит Вас с событиями, имевшими место до Вашего вступления в игру.

TUTORIAL

Специально для знающих английский язык авторы игры создали прекрасную документацию по данной игре, вызываемую кнопкой TUTORIAL. Зайдя в учебник, Вы сможете получить полную информацию по следующим направлениям:

#1 INTORDUCTION TO ASCEDANCY - Небольшое вступление вместе с основами управления.

#2 BEGINING GAME - Рассказывается о настройках игры.

#3 THE GALACTIC DISPLAY - Этот пункт посвящен изучению карты галактики.

#4 THE SYSTEM DISPLAY - Здесь описан экран карты планетной системы.

#5 MANAGING AND RESEARCH - Данный пункт описывает экран разработки технологии.

#6 BUILDING SHIPS AND EXPLORING - В этом пункте рассказывается о постройке корабля и захвате планет.

#7 OTHER SPECIES IN THE GALAXY - Раскрывается способ общения с другими цивилизациями (дипломатия).

Документация, помимо текста, содержит и чисто визуальную информацию о способах и правилах вызова и использовании различных меню, а также - управлении кораблями и колониями. При появлении окон с текстом для продолжения демонстрации (если Вы

уже все прочитали), нажмите "ESC" или кликните на надписи снизу окна (CONTINUE или END TUTORIAL).

NEW GAME

Если Вы впервые запустили игру, то следует воспользоваться этой кнопкой. Она "проведет" Вас в следующее меню, где можно установить начальные параметры игры по своему вкусу и желанию, однако при этом старайтесь не забывать о возможностях программы.

RETURN TO CURRENT GAME

Войдя в стартовое меню из игры, Вы всегда сможете вернуться обратно, кликнув на этой кнопке.

LOAD GAME

С помощью этого пункта меню можно загрузить ранее сохраненную игру. При загрузке игры Вам надо всего лишь кликнуть на номере требуемого слота, в который была записана выбранная партия. Попав в меню загрузки, Вы увидите, что в каждом слоте содержится краткая информация о наличии и состоянии колоний, флота, контактов с другими цивилизациями и прочее. Для загрузки отложенной партии во время игры нажмите вместе "ALT"+"L".

SAVE GAME

Данное меню позволит сохранить для последующей загрузки игру. Это меню полностью аналогично LOAD GAME. А для откладки партии во время игры нажмите комбинацию "ALT"+"S".

EXIT TO DOS

Чтобы покинуть игру, кликните на эту кнопку в стартовом меню или во время игры нажмите "ALT"+"X".

Начало новой игры

Итак, Вы все-таки решили поиграть в игру или решили начать ее заново. Для этого Вам следует установить начальные параметры игры в меню, появляющемся при кликанье на кнопке NEW GAME.

В самом большом окне этого меню Вы обнаружите установки, с которыми начинаете игру. Для их изменения как раз и существует остальная часть меню. Рамочкой выделена галактика, в которой Вам предстоит начать развиваться, а под ней в три строчки располагаются:

...STAR CLUSTER - Размер галактики.

...SPECIES - Количество цивилизаций.

...ATMOSPHERE - Тип атмосферы.

Справа от рамки столбиком показаны: рисунок и название Вашей цивилизации, рисунок планеты, Ваша эмблема и краткая характеристика планеты.

В меньшем по размеру окне с заголовком PLAYER SPECIES Вы вправе выбрать подходящую расу и тип цивилизации. Для этого Вы можете прокручивать список, кликая на треугольных кнопочках, и, увидев нужный "образец", кликнуть на нем.

Оставшиеся пять кнопок изменяют следующие параметры.

STAR DENSITY - Определяет насыщенность галактики звездами: от "пустой" (VACUOUS) до "очень плотной" (VERY DENSE).

SPECIES - Устанавливает количество цивилизаций в галактике (включая и Вашу) и может принимать значение от трех до семи.

ATMOSPHERE - Определяет взаимоотношение между цивилизациями: дружественное (PEACEFUL), нейтральное (NEUTRAL) и враждебное (HOSTILE).

PLAYER COLOR - В этом окне Вы можете выбрать понравившийся цвет, в который будут окрашены все относящиеся к Вам символы.

BEGIN NEW GAME - Начать новую игру. Посмотрите еще раз внимательно на большое окно, а точнее, на параметры, установленные в нем, и, если они устраивают, - кликните на последнем окне под названием BEGIN NEW GAME, и Вы продвинетесь еще на один шаг к началу игры. Вначале на экран будет выведена справка о выбранной цивилизации, а потом, когда Вы прочитаете и сделаете клик мышью, начнется игра.

Меню галактики

В меню галактики (GALACTIC DISPLAY) Вы получите информацию об общем состоянии дел, например расположении кораблей или принадлежности звезд, и отсюда сможете попасть во все остальные меню.

Основным является окно GALACTIC DISPLAY, на котором изображена карта данной галактики. На карте, помимо звезд, показаны звездные маршруты (STAR LANE), соединяющие попарно звезды; разноцветными треугольниками указывается местонахождение кораблей всех цивилизаций, цветными кружками возле звезд показано присутствие на них колоний, эмблемами обозначены "домашние" системы цивилизаций (откуда они начали свое развитие). Звездные линии будут появляться после обследования новой звезды или при обмене информацией с другими цивилизациями. Наведя курсор на исследованную Вами звезду, в строке подсказок Вы увидите ее название и, кликнув на такой звезде, Вы окажетесь в меню, из которого можно почерпнуть много информации о ней и осмотреть все планеты, ей принадлежащие. Если Вы не посещали эту звезду, то вместо названия увидите только ее характеристику, состоящую из цвета и размера.

Правая, меньшая, половина меню отведена под кнопки. Начинает эту колонку окно с индикатором времени или TIME ELAPSED IN DAYS, который отсчитывает прошедшие дни. Ниже находятся две почти одинаковых кнопки:

ADVANCE ONE DAY - Эта кнопка позволяет начать новый день, если Вы закончили свои дела в текущем.

ADVANCE TIME CONTINUALLY - Данная кнопка ускоряет ход времени до происшествия любого события, требующего Вашего личного вмешательства, о чем, кстати, Вас известит появившееся окно с текстом.

С помощью следующих пяти кнопок Вы можете перейти в другие меню, которые будут подробно описаны в следующих главах с соответствующими названиями.

PLANETS - С помощью данной кнопки Вы сможете попасть в планетарий.

SHIPS - Кликнув на этой кнопке, Вы попадете на экран контроля за кораблями.

RESEARCH - В этом меню можно определить направление исследований Ваших ученых.

SPECIAL ABILITY - Эта кнопка позволит воспользоваться специальными резервами расы.

SPECIES - Данное меню позволит Вам зайти в комнату переговоров.

Следующий блок состоит из восьми кнопок, позволяющих проводить определенные манипуляции с картой галактики:

Первые три кнопки верхнего ряда носят общее название DISPLAY CONTROL и могут разворачивать карту вокруг горизонтальной или вертикальной оси, а также увеличить или уменьшить масштаб изображения. Каждая и этих трех кнопок разделена пополам, активная на данный момент времени половина выделяется более ярким цветом.

RE-CENTER - Этой кнопкой Вы вернете карте прежний вид.

Эти четыре кнопки будут встречаться и в других меню, поэтому постарайтесь запомнить их назначение сразу.

Нижние четыре кнопки отвечают за следующую информацию:

STAR LANE TOGGLE - Вывести/убрать на экран обозначение звездных линий.

EMPIRE TOGGLE - Показать/убрать расцветку звездных линий.

SHIP TOGGLE - Показать/убрать схематичное обозначение кораблей.

STAR INFORMATION TOGGLE - Убирает с экрана все знаки, стоящие возле звезд, кроме обозначения кораблей.

SPECIES FILTER - В самом низу располагаются цветные эмблемы цивилизаций, которые можно на карте включить или выключить.

Планетарий

Эта кнопка выдает информацию в виде таблицы про все занятые Вами планеты.

Как и все прочие меню, вызываемые кликаньем на кнопках главного меню, данное меню начинается со справочной строчки, в которой указывается название Вашей цивилизации, далее идет число занятых планет (...PLANET OCCUPIED) и количество контролируемых звездных систем (...SYSTEM CONTROLLED). Информация о планете построена следующим образом: вначале показывается внешний вид и название звезды, возле которой вращается планета, затем идет рисунок планеты и сама справка о ней. В справку входит название и в скобках тип планеты, напоминание о менеджере (SELF-MANAGED), название осуществляемого на ней проекта и дата его завершения, три окна, по рисункам в которых можно судить о ходе исследований, развитости индустрии и о приросте населения на планете (в кружочках показана текущая численность населения планеты).

Отсюда у Вас есть три пути:

Во-первых, вернуться в главное меню. Кнопка "ESC".

SYSTEM DISPLAY - Кликнув на рисунке выбранной звезды, Вы можете попасть в системное меню.

PLANET DISPLAY - Кликнув на рисунке планеты, можно попасть в планетное меню.

О двух последних меню и пойдет речь ниже.

Системное меню

Необходимость в системном меню (SYSTEM DISPLAY) возникает во время перемещения кораблей в глубинах космоса с целью исследования и заселения галактики, а также при ведении боевых действий с другой цивилизацией. Сюда Вы можете попасть, кликнув на изображении любой исследованной звезды в главном меню, либо - из меню, вызываемого кнопками PLANETS и SHIPS, получив сообщение о появлении вражеского корабля в Вашей системе.

Меню состоит из окна SYSTEM DISPLAY, на котором изображается планетная система, точки перехода (STAR LANE) к другим звездам и корабли. Чтобы интересующий объект поместить в центр экрана, сделайте на нем правый клик мышью. А чтобы перейти к управлению объектом, следует сделать правый клик мышью, в результате которого данный объект выделится белой рамкой. Для просмотра планеты следует еще раз кликнуть на уже отмеченной планете, и Вы окажетесь в планетном меню. Для того чтобы определить взаимное расположение объектов, в этом окне присутствует масштабная сетка, от которой ко всем объектам идут перпендикуляры. Перпендикуляры окрашены желтым для объектов, находящихся выше сетки, и красным - в противоположном случае. Оставшуюся правую часть меню занимают различные управляющие кнопки.

В правом верхнем углу находится название и класс звезды, а также эмблема цивилизации, которой принадлежит система.

PASS - Данная кнопка нужна для передачи хода противнику, когда его корабль оказывается в Вашей системе.

REPEAT MODE - Эта кнопка позволяет кораблю продолжить полет, временно прерванный из-за недостачи энергии.

AUTO - С помощью этой кнопки можно заставить все Ваши корабли сражаться с залетевшим чужаком в автономном режиме.

PLAYER ITEMS - Данная кнопка позволит редактировать объекты, находящиеся под Вашим контролем.

OTHER ITEMS - Эта кнопка позволит редактировать объекты, пока не принадлежащие Вам.

С помощью последних двух кнопок Вы будете редактировать список объектов в планетарной системе, который находится в окне под этими кнопками. Под объектами подразумеваются планеты (не занятые Вами планеты характеризуются как "все остальное"), точки перехода к другим звездам и, естественно, космические корабли. Если в этом списке кликнуть на каком-либо объекте, то этот объект выделится рамкой.

DISPLAY CONTROL - Это группа из двух кнопок, предназначенная для вращения картинки вокруг оси и выбора увеличения. Сделав правый клик на первой из этих кнопок, Вы сможете полюбоваться на планетную систему в реальном времени.

GRID TOGGLE - С помощью этой кнопки Вы можете убрать сетку под планетами.

ELEVATION TOGGLE - Аналогична предыдущей, но для перпендикуляров.

ABANDON ITEM - Если у Вас возникла необходимость ликвидировать колонию или корабль, то вначале кликните на нужном объекте (он выделится рамкой), а затем - на кнопке ABANDON ITEM. Во избежании ошибки Вам зададут вопрос: хотите ли Вы расформировать, скажем, корабль или желаете оставить все на своих местах - соответственно отвечайте YES или NO в зависимости от своего желания.

RE-CENTER - Данная кнопка позволяет придать планетной системе первоначальный вид.

Планетное меню

С помощью планетного меню (PLANET DISPLAY) Вы можете регулировать процесс развития своих колоний. Чтобы выбрать интересующую в данный момент планету, следует кликнуть мышкой на ее изображении в меню, вызываемом кнопкой PLANETS.

Основное место в планетном меню занимает окно PLANET DISPLAY, в нем Вы можете наблюдать за выбранной планетой. Планеты касаться пока не будем, а разберемся с назначением остальных окон, которые занимают верхнюю часть экрана. На каждом из этих окон имеется картинка, показывающая уровень развития определенной отрасли науки или промышленности. Кликнув на любом из окон, Вы получите более подробную справку.

RESEARCH DISPLAY - Это первое слева окно показывает (если кликнуть на нем) уровень развития науки на планете -...(название планеты) RESEARCH:...PER DAY, а также срок окончания заданного исследования -...(название проекта) WILL BE DISCOVERED IN... (осталось дней) DAY.

INDUSTRY DISPLAY - Второе окно на этом экране, индустриальное, кликнув на нем, Вы узнаете производственную мощность планеты (...INDUSTRY:...PER DAY) и срок постройки объекта (...WILL BE COMPLETED IN...DAYS).

PROSPERITY DISPLAY - Третье окно, в нем Вы узнаете о приросте населения в день (...PROSPERITY:...PER DAY), а именно: о скорости прироста населения (POPULATION WILL GROW IN...DAYS).

POPULATION DISPLAY - В этом окне кружочками показано максимально возможное количество населения на планете. В каждом кружке может размещаться фигурка жителя планеты, которая олицетворяет собой определенное количество населения, условно принятое за единицу измерения. Если фигурка темного оттенка, то эта "единица" уже занята на каком-либо производстве, и распоряжаться ею можно только предварительно уничтожив одну из построек. Если фигурка светлого оттенка, то Вы можете начать строительство любого нового объекта на планете. Кликнув на окне популяции, Вы узнаете название и тип планеты, кому она принадлежит (OWNED BY...), максимальное количество населения на планете (MAXIMUM POPULATION...) и, если производство на планете находится на "самоконтроле", то увидите подсказку - SELF MANAGED.

PROJECT DISPLAY - В пятом окне показан рисунок и название строящегося объекта, а также количество дней до окончания постройки. Кликнув на этом окне, Вы получите список объектов, которые можете построить, но только если у Вас есть хотя бы одна свободная единица населения. После получения проектов ALIEN HOSPITALITY, ENDLESS PARTY и SCIENIST TAKEOVER у Вас появится шанс трудоустроить свободное население до появления очередной "единицы населения".

Теперь вернемся к самой планете. Планеты требуются для размещения различных сооружений, которые необходимы в процессе развития Вашей цивилизации. Планеты различаются по размеру и по ландшафту, который влияет на производительность разных типов сооружений. Поверхность планеты "разбита" на квадраты, цвет которых и определяет тип ландшафта. Первоначально любая незаселенная планета состоит как бы из маленьких квадратов. Чтобы начать застройку поверхности планеты, следует вначале построить колонизационный модуль. На Вашей первой планете такой модуль имелся изначально, а вот на следующие осваиваемые планеты Вам придется доставлять его при помощи космических кораблей. Вокруг колонизационного модуля расположены четыре разноцветных площадки, на которых Вы и можете начать строительство. При постройке любого нового здания маленькие квадраты по бокам фундамента постройки увеличатся в размере и станут пригодны для строительных площадок под другие сооружения. Строительство возможно также и на орбите планеты, где располагаются десять строительных площадок (слева от планеты). Чтобы их увидеть, следует провести в этой области курсором, в результате чего площадки будут выделены рамкой.

Разобравшись с площадками для строительства, возьмемся за сам процесс строительства. В игре действуют два простых правила: строительство возможно только при наличии свободной единицы населения, нельзя на одной планете строить более одного объекта сразу, даже при наличии нескольких свободных единиц населения. Почти все постройки делятся на четыре типа: одни повышают производственные мощности планеты, в результате чего строительство ведется намного быстрее, другие повышают научный потенциал лабораторий и, следовательно, ускоряют процесс исследований, что приводит к научным открытиям и, следовательно, к возможности строительства более совершенных конструкций, от третьих - зависит скорость прироста населения и расширение жизненного пространства на планете, четвертые защищают Вашу планету от вторжения и могут сами атаковать флот противника. Вам также встретятся объекты, несущие двойную функцию. Само же строительство можно вести двумя путями, что, впрочем, не влияет на качество выполняемой работы. Путь первый: кликните на окне PROJECT DISPLAY и в появившемся меню кликните на рисунке требующегося объекта; затем кликните на строительной площадке в пределах территории планеты или на орбите. О начале строительства Вы узнаете из сообщения, появившегося все в том же окне, а также Вы узнаете название и продолжительность данного строительства. Путь второй: кликнуть на площадке на поверхности планеты или на орбите и в появившемся списке кликнуть на рисунке нужного объекта. Но в этом случае при кликанье на площадках планеты появляется список только наземных построек, а при кликанье на орбитальных строительных площадках - только космических. О начале строительства также можно узнать в окне PROJECT DISPLAY. Если во время строительства какого-то объекта Вам понадобится возвести что-то более необходимое, то можете спокойно браться за новое строительство - все затраты, понесенные при строительстве первого объекта, будут учтены при осуществлении нового проекта, но первый проект исчезнет. По мере развития исследований список возможных сооружений будет расширяться, и при появлении более технологичных сооружений желательно заменять ими старые и менее производительные постройки.

Когда строительство завершится, Вы получите сообщение, в котором Вас уведомят о столь радостном событии и заодно сообщат, появилось ли в этой колонии свободное население. Сообщение Вы получите и в случае прироста населения на любой из Ваших планет. Но это произойдет, только если не задействован менеджер по управлению колонией. При появлении свободного населения и завершению текущего проекта, кликните на кнопке GO TO PLANET, и Вы сразу переместитесь на планету, о которой говорилось в сообщении.

Кликнув на любой имеющейся постройке, Вы получите справку о названии объекта и цвете строительной площадки, а под окном со справкой найдете три кнопки:

ABANDON - Для ликвидации выбранной постройки (в результате чего появится свободная единица населения).

AUTOMATE - Для автоматизации сооружения, что высвободит единицу населения для другого дела (появляется только при появлении в списке построек проекта AUTOMATION).

CANCEL - Для возврата в игру (хотя можно с таким же успехом воспользоваться кнопкой "ESC").

Чтобы не тратить зря времени на обустройство каждой планеты, Вы можете запустить менеджер управления. Для этого, предварительно войдя в меню планеты, нажмите клавишу "M". Для отключения менеджера следует еще раз нажать "M". Чтобы проконтролировать этот процесс, кликните на окне POPULATION DISPLAY, где в последней строчке при включенном менеджере появится надпись SELF-MANAGED.

Теперь осталось выяснить назначение построек и значение цветов строительных площадок.

Начнем с черных квадратов. Строительство на них до появления TERRAFORMING невозможно, и, чтобы достичь квадратов другого цвета, Вы должны построить дорогу (TRANSPORT TUBES). Изредка попадаются полностью "мертвые" планеты, как малого, так и среднего размера.

Белые квадраты пригодны только для постройки жилых или оборонительных сооружений.

На зеленых квадратах хорошо функционируют постройки, отвечающие за прирост населения.

Красные квадраты повышают производительность работы заводов и схожих с ними по значению структур.

На синих квадратах лучше строить научные и лабораторные комплексы.

Если Вы построите, скажем, лабораторию на красном квадрате, ничего страшного не произойдет: лаборатория будет работать, но с меньшей эффективностью.

Давайте теперь рассмотрим доступные в игре строения:

FACTORY - Фабрика увеличивает производственный потенциал планеты, что способствует более быстрому строительству других объектов, а это особенно важно для производства кораблей при ведении боевых действий.

AGRIPORT - Ферма необходима для производства продуктов питания, что косвенным путем ведет к приросту населения, а это уже, в свою очередь, проводит к появлению свободных единиц населения за меньшее время.

LABORATORY - Лаборатория позволяет проводить научные исследования и способствует появлению новых производственных технологий.

HABITAL - Жилой комплекс с автоматическим поддержание оптимальных климатических условий, обеспечивающий колонию дополнительными жилыми местами и ускоряющий прирост населения.

METROPLEX - Городской центр, сочетающий в себе индустриальные мощности с жилым районом.

INDUSTRIAL MEGAFACILITY - Суперзавод с большей производительностью, чем простая фабрика.

ARTIFICIAL HYDROPONIFER - Теплица, снабжает колонию продовольствием лучше фермы и, следовательно, способствует увеличению населения.

RESEARCH CAMPUS - Исследовательский городок лучше оборудован и работает производительнее, чем лаборатория.

LOGIC FACTORY - Гибрид исследовательского комплекса и теплицы, но так как объединяет обе разновидности, то уступает им в производительности.

ENGINEERING RETREAT - Совмещает завод и лабораторию.

SURFACE CLOAKER - "Поверхностная маскировка" относится к защитным сооружениям. Она затрудняет вражеским кораблям обнаружение чего-либо на поверхности планеты.

HYPERPOWER PLANT - Гиперэнергетическая плантация значительно повышает всю индустриальную мощность колонии. По утверждению авторов, нет никакой необходимости строить более одной плантации на одной планете.

INTERNET - Коммуникационная сеть, обеспечивает связью все колонии, на которых она имеется, ускоряет обмен информацией, что приводит к прогрессу в области исследований. На одну колонию вполне достаточно одной сети.

OBSERVATION INSTALLATION - Наблюдательная станция осуществляет контроль за прибытием кораблей других цивилизаций. Одной планете также достаточно одной станции.

SURFACE SHIELD - Энергетический щит - защищает колонию от модулей вторжения противника. Несколько таких щитов могут хорошо помочь в обороне при нападении больших вражеских формирований.

OUTPOST - Одна из важнейших структур для небольших по размеру или перенаселенных планет, позволяющая расширить территорию, годную для проживания быстрорастущего количества населения.

TRANSPORT TUBES - Транспортные трубы (попросту, дороги) позволяют быстрее достичь нужных строительных площадок, строятся быстро и на любых площадках, а также не требуют после постройки контроля.

SHIPYARD - Орбитальная космическая верфь, необходимая для строительства кораблей. Желательно строить у планет с сильно развитой промышленностью, а не у всех подряд.

SHIP - Корабли, это ключи от Вселенной. Каждый может быть построен с любой комплектацией, в зависимости от их размера и будущего назначения.

ORBITAL DOCKS - Орбитальный док позволяет отремонтировать, укомплектовать или полностью изменить планировку комплектации корабля.

ORBITAL CLOAKER - Действует так же, как и его наземный собрат, но укрывает от любопытного взгляда все орбитальные постройки.

ORBITAL SHIELDS - Орбитальный щит является первичной защитой от вражеского вторжения. Пока над колонией висит такой щит, корабли противника не могут даже выйти на орбиту вокруг планеты, хотя могут бомбить планету и обстреливать из различного оружия орбитальные постройки.

ORBITAL MISSILE BASE - Орбитальная ракетная база относится уже к средствам активной защиты. За один тур такая база может сделать всего лишь один залп по пролетающему невдалеке кораблю противника. Три базы вполне способны за один ход уничтожить средний по размерам корабль, с не очень мощной защитой.

ALIEN HOSPITALITY - Проект "иностранное гостеприимство" не является материальной структурой. При его запуске часть энергии планеты направлена на установление дипломатических отношений с другими расами. Этот проект не требует свободной единицы населения.

ENDLESS PARTY - "Бесконечная вечеринка". Данный проект рассчитан на увеличение прироста населения планеты. Это не материальный проект, и он не нуждается в единицах свободного населения, т. к. в нем в меру своих возможностей призваны участвовать все.

SCIENTIST TAKEOVER - Это также не материальный проект, однако при развитой производственной базе дает сильный толчок исследовательской и научной деятельности.

TERRAFORMING - Очень полезный проект, позволяющий изменять черные строительные площадки на белые и строить на них необходимые объекты.

XENO ARCHEOLOGICAL DIG - Археологические раскопки позволяют узнавать тайны древних цивилизаций. Очень часто в результате раскопок можно получить новую технологию.

TRACTOR BEAM - "Притягивающий луч" позволяет притянуть к планете, на которой он установлен, любой корабль, находящийся в данной системе (после чего этот корабль можно уничтожить из планетарного оружия).

SHORT RANGE ORBITAL WHOPPER - Мощное орбитальное энергетическое оружие, которое можно использовать три раза за тур (день), но, к сожалению, имеющее малый радиус действия.

CLONING PLANT - Позволяет клонировать население колонии, т.е. достигается прирост народонаселения за счет "детей из пробирки". Не требуется более одной плантации на колонию.

AUTOMATION - В процессе автоматизации существующих планетарных структур будет освобождаться население, занятое на их обслуживании. В результате можно уменьшить присутствие людей в колонии и построить на освободившемся пространстве что-нибудь нужное.

LONG RANGE ORBITAL WHOPPER - Самое мощное оружие, сочетающее в себе: большую убойную силу, возможность многократного применения за тур и большой радиус действия.

SURFACE MEGA SHIELD - Более усовершенствованная модель планетного щита.

FERTILIZATION PLANT - Фабрика по производству удобрений, при применении которых улучшается плодородность почвы и соответственно - производительность ферм и теплиц, что способствует повышению численности колонистов. Достаточно построить только одну такую фабрику в колонии.

ORBITAL MEGA SHIELDS - Усовершенствованная модель орбитального щита.

LUSH GROWTH BOMB - Применяется один раз на незаселенной планете для увеличения территории, пригодной для строительства.

Так как в результате прогресса появляются более мощные производственные объекты, а пригодная для проживания территория планеты ограничена, то желательно заменять устаревшие постройки более новыми. Для этого не обязательно ждать появления свободной единицы населения - вполне достаточно снести старое здание (вот Вам и освободятся "рабочие руки") и на его месте начать строительство нового. Делать это лучше всего в период ожидания прироста населения, когда колония на большее не способна.

Контроль за кораблями

Чтобы оперативно получить сведения о состоянии корабля и обнаружить его местонахождение, воспользуйтесь меню кораблей (кнопка SHIPS). В верхней строчке, после названия Вашей цивилизации, в скобках Вы найдете количество имеющихся в Вашем распоряжении кораблей (...SHIP) и количество кораблей, которое можно построить (...MORE ALLOWED). Остальную часть меню занимает список существующих кораблей, который представлен в виде таблицы. В первом столбце показан внешний вид самого корабля, во втором - его название, в третьем - приводятся тактико-технические данные корабля (синие кружки показывают состояние корпуса корабля, а желтая полоса - запас энергии), в четвертом столбце указываются координаты корабля (IN...SYSTEM - корабль находится в названной звездной системе, ORBITING... корабль находится на орбите возле указанной планеты).

В этом меню кнопки мыши имеют различное значение. Сделав левый клик на силуэте корабля, Вы попадете в системное или планетное меню, а если корабль находится на пути к звезде, то Вы вернетесь в главное меню. Правый клик на корабле в этом меню приведет к появлению меню SHIP DESIGN SCREEN, в котором Вы можете осмотреть оснащение корабля.

Исследования

Без развития науки невозможно развитие общества и производства. Это относится не только к жизни, но к играм типа ASCEDANCY. В начале игры Вы можете осваивать только свою планету, да и то не самым лучшим образом. Чтобы получить более новые и передовые технологии, Вам следует проводить различные научные исследования.

Чтобы запустить программу исследований, следует построить на планете лабораторию (LABORATORY). После того как лаборатория начнет функционировать, Вы получите сообщение: <Chamachies Scientist Report: A labolatory has been constructed and we are ready to begin researching new technologies. Research topics are chosen in the Research screen.>, в котором ученые информируют Вас о своей готовности к работе и просят войти в меню исследований, чтобы поручить им конкретное задание. Если Вы хотите воспользоваться этим приглашением, то в окне с сообщением кликните на кнопке GO TO RESEARCH, и Вы окажетесь в меню исследований. Кликнув на OK, Вы снова вернетесь в игру.

Чтобы попасть в меню исследований, Вам следует кликнуть на кнопке RESEARCH в главном меню. Верхняя строчка состоит из эмблемы и напоминания о названии Вашей цивилизации (CHAMACHIES KNOWLEDGE). Под этой строчкой располагается окно RESEARCH DISPLAY, в котором кружками обозначены доступные проекты. Если кружок пуст, то проект пока не разрабатывался, а если кружок с рисунком, то работа над проектом уже закончена. При наведении курсора на любой из кружков в окне (в правой части меню) можно увидеть результаты исследований. Под верхним кружком Вы увидите название проекта и количество дней, требуемых для исследования на эту тему (если проект не завершен). Кружки под заголовком ALLOWS показывают, что именно Вы получили или получите в результате исследования. Чтобы узнать, что Вам необходимо на данный момент, посмотрите описания зданий в главе ПЛАНЕТНОЕ МЕНЮ и компонентов в главе ПОСТРОЙКА КОРАБЛЕЙ.

Кликнув в окне RESEARCH DISPLAY на одном из кружков, Вы запустите исследование на заданную тему. Когда ученые справятся с заданием, на экране появится сообщение типа: <Chamachies Sience Report: Our researchers have discovered...> - в данном случае ученые сообщают, что закончили исследование на такую-то тему . В этом случае Вы можете воспользоваться уже знакомой Вам кнопкой и попасть в меню исследований, где сможете указать следующий проект. По мере проведения исследований станут появляться все новые проекты: одни после разработки одного проекта, другие - после двух-трех. На связь между проектами Вам укажут лучи. С течением времени Вам понадобится перемещать растущее "дерево знаний" вниз. Для этого в правом нижнем углу имеются две кнопки, которые Вы уже видели в других меню. Первая позволяет разворачивать "дерево" вокруг своей оси, вторая - "прокручивать" его вверх или вниз. Если у Вас нет желания давать задания своим немного бестолковым ученым каждый раз после окончания очередного исследования, то, войдя в меню исследований, нажмите на клавиатуре клавишу

"M". В результате этого ученые будут сами выбирать темы для своих будущих исследований. О самостоятельной деятельности ученых будет напоминать строка SELF-MANAGER, находящаяся в верхней строчке и заключенная в скобки. Для отмены "менеджера" снова нажмите на "M".

Для сокращения времени, отведенного на исследования, Вам придется строить большее количество лабораторий или других строений, несущих такую же функцию. Это связано с тем, что чем дальше продвигаются научные исследования, тем больше требуется времени для работы над ними.

Ускорить процесс исследований могут еще две вещи: археологические раскопки и использование способностей некоторых цивилизаций, например цивилизации тех же CHAMACHIES. На некоторых новых планетах (хотя может быть и на Вашей родной) Вы обнаружите неизвестные постройки. Узнать их чрезвычайно просто, так как подобного построить Вы не сможете. Для проведения раскопок на квадрате с такой постройкой, Вам следует вначале построить Xeno Archeological Dig. По окончании раскопок Вы получите какой-нибудь готовый проект.

Расы и их возможности

Каждая цивилизация обладает определенным преимуществом перед другими. Правда, у одних такая особенность действует постоянно, а другим требуется какое-то время для накопления энергии и последующего использования этого ресурса. Кликнув на кнопке SPECIAL ABILITY, Вы вызовете окно, в котором рассказывается об особенностях Вами выбранной цивилизации. Если для использования этих особенностей требуется накопить энергию, то во втором абзаце будет указано время в днях, причем, время накопления энергии в каждом новом случае может увеличиваться. Если цивилизация накопила достаточно энергии, то появится кнопка USE ABILITY, кликнув на которой, Вы сможете воспользоваться этими особыми свойствами данной цивилизации.

Как Вы помните, в начале игры дается расширенная характеристика Вашей цивилизации. При необходимости Вы можете сами перевести эту справку, но скажем сразу, что вероятность найти что-нибудь ценное в ней равна нулю. Ниже вкратце приведем особенности всех цивилизаций:

MINIONS - Мастера вторжения. Их вторжение на планету всегда успешно, поэтому старайтесь не подпускать их корабли к своим колониям.

SNOVEMDOMAS - Сильная и выносливая раса, у которой к тому же все корабли имеют удвоенную броню корпуса.

ORFA - Могут строить на черных квадратах без реконструкции местности.

KAMBUCHKA - Видят "домашние" звездные системы всех цивилизаций. Весьма безобидная цивилизация.

HANSHAKS - Раса телепатов, способная вести дипломатические переговоры с остальными цивилизациями с самого начала игры.

FLUDENTRI - Эта цивилизация способна отремонтировать все свои корабли.

BALIFLIDS - Раса дипломатов. После того как они воспользуются своей особенностью, все остальные цивилизации постараются наладить с ними мирные отношения.

SWAPARAMANS - Могут удваивать энергию всех своих кораблей.

FRUTMAKA - Очень интересная цивилизация, которая может без особых усилий при помощи накопленной энергии изгнать чужие корабли из всех своих звездных систем, в которых имеются колонии.

SHEVAR - Обладают возможностью лишить энергии корабли противника, находящиеся в атакуемой звездной системе.

GOVOROM - Могут за тур в малозаселенной колонии поднять рождаемость.

UNGOOMA - Использовав свою особенность, возвращают все корабли, находящиеся в межзвездном путешествии, в точки перехода, из которых они начали свой путь.

DUBTAKS - Цивилизация "технологических воров". Могут красть технологии у других цивилизаций, но не более, чем у двух за раз.

CAPELONS - Могут за один тур сделать свои колонии невидимыми.

MEBES - Способны увеличить максимальное количество населения во всех своих колониях.

OCULONS - Видят все звездные линии в галактике.

ARBRYLS - Могут заблокировать все точки перехода к колонизированным ими системам.

MARMOSIANS - Заставляют другие цивилизации пересмотреть свои мирные дипломатические отношения с той цивилизацией, которая посмела начать войну с ними. Это может обеспечить Вас неожиданными союзниками.

CHRONOMYST - Корабли этой цивилизации способны быстро перемещаться между звездами.

CHAMACHIES - Способные ученые, которые при использовании своей особенности могут за один тур провести любое исследование.

NIMBULOIDS - Отличные строители, которые, использовав свою особенность, могут за день закончить любое строительство.

Переговоры

Раз уж есть другие цивилизации, то значит с ними можно не только воевать, но и вести переговоры. Для того чтобы вызвать меню преговоров, нужно кликнуть на кнопке SPESIES. Метод ведения переговоров почти такой же, как и в MASTER OF ORION. Вы можете задать один из пяти вопросов и получить положительный или отрицательный ответ. Разговор между цивилизациями возможен после контакта между ними. Исключение составляет раса телепатов, которая может общаться с другими цивилизациями с начала игры. Когда Вы столкнетесь с другой цивилизацией, то получите следующее сообщение: <AN UNIDENTIFIED SHIP HAS ENTERED THE...SYSTEM WHICH WE OCCUPY. THEY SEEM TO BE CONTACTING AS> - неопознанный корабль вошел в контролируемую нами систему и пытается наладить контакт. На экране появится несколько кнопок:

RESPOND - Кликнув на этой кнопке, Вы сможете переговорить с пришельцами с помощью ниже описываемого меню.

GO TO SYSTEM - Эта кнопка позволит Вам попасть в систему, где произошел контакт.

SPECIES - В меню, вызываемом этой кнопкой, Вы обнаружите знакомую карту галактики, на фоне которой со временем станут появляться рисунки других типов цивилизаций. Правая часть экрана состоит из кнопок, кроме верхней надписи "...OF...SPECIES KNOW", сообщающей, о скольких цивилизациях Вы знаете. Ниже идут шесть горизонтальных кнопок с эмблемой и названием цивилизации, с которой уже налажен контакт.

INTELLIGENCE - Кликнув на этой кнопке, можно вызывать справочную таблицу INTELLIGENCE SCREEN, из которой можно получить сведения о цивилизациях, с которыми Вы вступили в контакт. Таблица состоит из следующих разделов: в первом Вы найдете эмблему и название цивилизации, во втором дается численность флота (FLEET), в третьем - количество колоний (COLONIES), в четвертом - законченных исследований (DISCOVERIES), пятый раздел состоит из эмблем цивилизаций и показывает взаимоотношения между расами, которое отражается в рисунках вокруг эмблем. В таблице не дается конкретное количество колоний или кораблей, а изображается с помощью кружков их количественное отношение между цивилизациями.

В нижнем правом углу располагаются кнопки для управления дисплеем и условными обозначениями. Для встречи с дипломатом и ведения переговоров кликните на горизонтальной кнопке или рисунке цивилизации, к которой хотите обратиться.

Меню, в котором проводятся сами переговоры, для удобства разборки разделим на четыре блока. Первый блок пока полностью занимает GALACTIC DISPLAY. Второй блок (это тот, что под первым блоком, а не справа от него) содержит строку подсказок с названием выбираемой системы (SELECTED SYSTEM...), кнопки для управления картой галактики и регулировки условных обозначений, а также окно THEIRD PARTY DISPLAY, в котором Вы увидите представителей союзных цивилизаций и при желании сможете кого-нибудь включить в текущие переговоры ("сообразить на троих"). Третий блок состоит из окна NEGOTIATION SCREEN, в котором Вы увидите Вашего собеседника, и окна COMMUNICATION DISOLAY, в котором будут приводиться ответы дипломата противо-

положной стороны. В четвертом блоке опять окажется окно COMMUNICATION DISOLAY, но уже занимающее все пространство и содержащее вопросы, которые Вы можете задать дипломату. Их список не велик, но весьма содержателен:

GOODBAY. I TRUST WE'LL SPEAK AGAIN - "До свиданья. Надеюсь на новую встречу". Это предложение используется при расставании с дипломатом, когда уже больше не о чем разговаривать.

WE DECLARE WAR ON YOU. PREPARE TO DIE - "Мы объявляем Вам войну. Готовьтесь к смерти". Перевод говорит сам за себя. Лучше проинформировать будущего врага о начале войны, но сначала можно передислоцировать флот к месту будущего сражения и позаботиться о защите своих колоний. Если начать войну без объявления, то в войну могут вмешаться "третьи" стороны, борющиеся за справедливость и место под солнцем.

WE PROPORSE AN ALLIANCE BETWEEN OUR PEOPLES - "Не желаете ли Вы заключить альянс между нашими народами". В этом случае между цивилизациями возникают союзнические обязательства. Союзники не должны нападать друг на друга без веских причин и не колонизировать системы, контролируемые союзной стороной. Союзники также должны поддерживать друг друга во время войны с третьей цивилизацией в независимости от того, на кого было совершено нападение.

WE WOULD LIKE TO EXCHANGE STAR LANE KNOWLEDGE - "Обменяться информацией о межзвездных линиях". Звезды, о которых Вы получаете информацию, будут выделяться красным.

LET'S TRADE INFORMATION ABOUT STAR SYSTEM - "Обменяться информацией о планетных системах". Как и в предыдущем случае, звезды, о которых Вы получаете информацию, будут выделены красным.

WOULD YOU LIKE TO EXCHANGE RESEARCH - "Обменяться результатами исследований".

При разговоре существует одна проблема, которую сложно как следует развернуть в данном описании. Дело в том, что каждая цивилизация может дать различный ответ на один и тот же вопрос, и вместо того, чтобы сказать просто "да" или "нет", они постараются в двух предложениях высказать свой вариант ответа. Маленькая подсказка: посмотрите внимательно на "ответ" и, если Вам встретятся слова "NO" или "NOT", то ответ носит отрицательный характер.

Постройка корабля

Вы можете построить довольно ограниченное количество кораблей, зависящее к тому же от количества занятых Вами звездных систем. Имея только одну "домашнюю" звездную систему, Вы можете построить только два корабля любой конструкции. Когда Вы захватите другую звездную систему, то Вам дается право на владение еще одним кораблем.

Для строительства корабля понадобится SHIPYARD, а также у Вас должны иметься знания об изготовлении корпуса корабля, генератора, двигателя и звездного привода. О возможности постройки Вас уведомит рапорт от Ваших ученых: "Chamavchies Scientist Report: We now have technology needed to build our first ship to explore other stars. This includes generators, engines, and star lane drives. Generators provide power for all components on a ship, engines provide movement within star system, and star drives provide movement through star lanes. With continued research we'll be able to improve these. Ships can be built by clicking on an empty orbital square on a planet that has a Shipyard."

Корабли можно строить только на планетах, у которых на орбите имеется SHIPYARD. Выберите такую планету и кликните на пустой площадке в космосе, в появившемся списке проектов выберите корабль. После этого Вы попадете в меню SHIP DESIGN, где у Вас появится возможность оснастить новый корабль.

Сначала разберемся с работой меню. В верхнем левом окне приводятся следующие данные: название корабля в кавычках (первоначально присваивается автоматически по размеру корабля), количество дней, требующихся на постройку корабля (...DAY), которое изменяется при добавлении кораблю новых устройств. Ниже полосками показываются: мощность оружия, защитных полей, двигателей, сканеров и генераторов. Эти полоски появляются и изменяются при установке на корабль соответствующих устройств. И чем длиннее эта полоска, тем мощнее будет корабль в этом отношении.

Под этим окном располагается окно SHIP DESIGN SCREEN, в котором Вы увидите форму и размеры проектируемого корабля и небольшие площадки, на которых Вы и будете размещать различные устройства. Количество этих площадок изменяется в зависимости от размеров корабля.

Кнопками в верхнем правом окне Вы сможете выбрать модель корпуса для строящегося корабля и другие устройства, из которых следует выбрать нужные. При кликанье на кнопках этого окна в ниже расположенном окне будет появляться список различных компонентов корабля.

WEAPONS - Эта кнопка вызывает появление списка с различным вооружением.

HULL SIZE - Позволяет изменить размер корабля (SMALL - малый, MEDIUM - средний, LARGE - большой, ENORMOUS - огромный).

SHIELD - Список генераторов защитного поля.

ENGINES - Список двигателей, предназначенных для полетов внутри планетной системы.

SCANNERS - Сканеры позволяют узнать о характеристиках встречных кораблей.

GENERATORS - Генераторы нужны для получения энергии, потребляемой кораблем, а вернее, различными устройствами корабля.

SPECIAL COMPONENTS - В группу специальных компонентов входят различные устройства, о которых Вы узнаете позже.

Постройка корабля очень похожа на застройку планеты. Сначала выберите группу устройств, затем в списке кликните на наиболее мощном (чаще всего это последний в списке) или необходимом в данный момент и кликните на строительной площадке, на которой в результате должен остаться рисунок выбранного устройства. Для того чтобы убрать лишний компонент, следует сделать на нем правый клик. Основы комплектации корабля: корабль должен иметь генератор, так как энергия нужна почти для всего - от простого движения и до ведения боевых действий; для движения в пределах планетной системы следует установить обычный двигатель, иначе у Вас будет груда неподвижного металла; для достижения звезд потребуется звездный привод (STAR LANE DRIVE или STAR LANE HYPER DRIVE), разновидности которых находятся в группе специальных компонентов; для увеличения мощности двигателя, защитного поля или других характеристик корабля следует устанавливать несколько устройств одного типа.

Остальная комплектация полностью зависит от назначения корабля. Например, если Вам требуется заселить несколько планет, то не обязательно строить супердредноут с мощным вооружением. Вполне достаточного среднего корабля с парой звездных приводов, парой генераторов и двигателем, остальное свободное место должны занять колонизационные модули или, если Вы хотите захватить чужую, плохо защищенную колонию, модули вторжения.

Когда Вы закончите выбор конструкций и устройств данного корабля, то нажмите "ESC" или кликните в углу экрана. После выхода из этого меню перед Вами появится окно с просьбой ввести имя нового корабля. По умолчанию имя дается в зависимости от размера корабля.

Пришло время рассмотреть группы устройств, которыми следует снабдить строящийся корабль. Откроет этот список группа вооружения или WEAPONS:

MASS BARRAGE GUN - Пушка, наносящая небольшой уровень повреждений, имеющая медленную перезарядку и малый радиус действия. Очень слабые характеристики для приличного оружия.

FOURIER MISSLES - От предыдущего образца отличаются большей мощностью и дальностью стрельбы.

QUANTUM SINGULARITY LAUNCHER - Это уже лучший образец, так как способен пробить ION WRAP щит, но действует опять же на короткой дистанции.

MOLECULAR DISSOCIATOR - Средний радиус действия, но малая скорострельность сводит на нет всю эффективность.

ELECTROMAGNETIC PULSER - Небольшой уровень мощности электромагнитного импульса не производит значительных повреждений, но это оружие быстро заряжается и за ход может произвести несколько выстрелов, в результате чего корабль-мишень может пострадать от возникающих перегрузок.

PLASMATRON - Большой радиус обстрела позволяет сокрушить орбитальную защиту планеты, оставаясь при этом вне досягаемости ее защитных ракетных баз. Но опять низкая скорострельность портит все впечатление.

UEBERLASER - Потребляет много энергии за один выстрел, но при этом наносит врагу значительный урон.

FERGNATZ LENS - Работает на энергии космоса, поэтому не требует никакой энергии от корабля.

HYPERSHERE DRIVER - Большой радиус действия и большая мощность вполне окупают затраты энергии на использование этого оружия, а также высокую "стоимость" при производстве.

NANOMANIPULATOR - Очень мощное оружие, требующее много энергии для работы.

Следующая группа - двигатели (для передвижения в планетных системах) или ENGINES. Здесь намного проще, так как все отличия состоят в большей работоспособности новых двигателей и уменьшении затрат энергии на передвижение. По мере исследований Вы получите следующие модификации двигателей: TONKLIN MOTOR, ION BANGER, GRAVITION PROJECTOR, INERTIA NEGATOR, NANOWAVE SPACE BENDER.

В группе сканеров (SCANNERS) также царит "порядок". Все новые модели превосходят своих предшественников только по радиусу действия: TONKLIN FREQUENCY ANALYZER, SUBSPACE PHASE ARRAY, AURAL CLOUD CONSTRUCTOR, HYPERWAVE TYMPANUM, MURGATROYD'S KNOWER, NANOWAVE DECOUPLING NET. Сканеры работают постоянно и не требуют никакой энергии.

С генераторами (GENERATORS) опять же проблем нет - каждый следующий генератор выдает больше энергии: PROTON SHAVER, SUBATOMIC SCOOP, QUARK EXPRESS, VAN CREEG HYPERSPLICER, NANOTWIRLER.

В группе защитных полей (SHIELDS) наблюдается разнообразие: ION WRAP, CONCUSSION SHIELD, DEACTOTRON, HYPERWAVE NULLIFIER и NANOSHELL - различаются по мощности предоставляемой защиты и потребляют энергию только во включенном состоянии. A WAVE SCATTERER не требует для работы энергии, но и защиты от него нет почти никакой.

Группа специальных компонентов (SPECIAL COMPONENTS), самая большая и включает в себя самые разнообразные экземпляры, о которых придется рассказывать по отдельности.

LANE BLOCKER - Выстрелив в точку перехода, Вы сделаете невозможным в дальнейшем использование этой линии для путешествий.

MOLECULAR TIE DOWN - Корабль, попавший под выстрел из этого оружия, временно или навсегда лишается способности перемещаться. Это действует на все типы двигателей без исключений.

INTELLECT SCRAMBLER - Экипаж корабля-цели, попавшего под действие данного оружия, забывает о своих обязанностях и теряет накопленный опыт и уже не может сражаться в полную силу.

BRUNSWIK DISSIPATOR - Создает в корабле-цели утечку энергии и оставляет его беззащитным. Дорого стоит и требует много энергии при использовании.

RECALLER - Создает временную связку между системой, в которой находится корабль и системой, где он был построен. Сразу после включения происходит перенос корабля "домой".

DISARMER - "Гуманное оружие", так как при включении выводит из строя одно из вооружений на корабле-цели, не нанося урон живой силе противника.

SMART BOMB - При активации производит "опрос" всех кораблей в системе и при обнаружении чужака наносит ему тяжелые повреждения. Используется только один раз.

GRAVITY DISTORTER - Удаляет все небольшие предметы, типа кораблей, от применившего его корабля.

FLEET DISPERSER - Выстрелив в центр вражеского флота, Вы сможете рассеять его на большое расстояние. Обладает большим радиусом действия.

X RAY MEGAGLASSES - Позволяют узнать строение любого корабля и особенно эффективны вместе с мощными сканерами. При работе не требует энергии, но довольно дороги для производства.

CLOAKER - Мешает "просветить" корабль, на котором он установлен. Энергия для работы не требуется.

STAR LANE DRIVE - Открывает дорогу к другим звездам.

STAR LANE HYPERDRIVE - Усовершенствованная модель STAR LANE DRIVE, более быстрая, но и более дорогостоящая.

POSITRON BOUNCER - Действует наподобие хвоста у лошади при борьбе с оводами: когда Вы не можете справиться с противником и у Вас имеется такое устройство, то, применив его, Вы отшвырнете противника на приличное расстояние, а сами за это время успеете что-нибудь предпринять.

GRAVIMETRIC CATAPULT - А эта штука действует по обратному принципу. При его включении масса вражеского корабля увеличивается, и он перемещается в сторону ближай-

шего сильного гравитационного центра (скорей всего, местного солнца), где и гибнет. Действует это оружие на большое расстояние.

MYRMIDONIC CARBONIZER - Сильное разрушительное устройство.

CONTAINMENT DEVICE - Уничтожает один колонизационный модуль или модуль вторжения, что относит его к оружию защиты. Призван защищать планеты от вторжения.

SHIELD BLASTER - Временно отключает защитные экраны корабля противника, что делает его очень уязвимым для прямой атаки.

BACKFIRER - Заставляет все оружие корабля-цели выстрелить сразу без прицела, что вызывает энергетический кризис на данном корабле.

LANE DESTABILIZER - Выстрелив в точку перехода, Вы сможете отбросить совершающие по ней полет корабли обратно, откуда они начали свой путь. После применения само разрушается.

TRACTOR BEAM - Притягивает корабль-цель к кораблю, использовавшему этот прибор.

CANNIBALIZER - В случае аварии позволяет превратить часть корпуса корабля в энергию. Это, естественно, повреждает корабль и должно применяться в крайних случаях, когда речь идет о спасении корабля.

HYPERSWAPPER - Создает между кораблем-целью и использующим его кораблем поле, разносящее их в разные стороны.

GRAVIMETRIC CONDENSOR - Многократно увеличивает силу гравитационного поля звезды, которое притягивает к себе все корабли в системе.

ACCUTRON - Увеличивает радиус действия оружия. Довольно дорогостоящая "игрушка", но в сражении себя оправдывает.

REMOTE REPAIR FACILITY - Позволяет отремонтировать корабль без захода в док. Дорогостоящее устройство, использующее при своем включении много энергии, но все-таки стоящее всех затрат.

SACRIFICIAL ORB - Позволяет перераспределить часть повреждений между кораблями. В результате его применения Вы получите пару "раненых" кораблей вместо одного целого и одного "разбитого". Пользоваться надо очень осторожно, так как по превышении уровня повреждений один из кораблей все равно исчезнет: не пытайтесь "вылечить" большой корабль за счет малого.

LANE MAGNETRON - Позволяет кораблю пересекать расстояние между двумя звездами почти мгновенно, но требует огромных затрат энергии и используется только один раз.

DISINTEGRATOR - Уничтожает цель полностью, не обращая внимания на защитные поля и размеры. Но очень дорог для производства, требует много энергии и имеет небольшой радиус действия.

LANE ENDOSCOPE - Позволяет осмотреть систему на другом конце точки перехода, но потребляет много энергии.

TOROIDAL BLASTER - При включении увеличивает работоспособность двигателей, но при этом двигатели могут сгореть от перегрузки. Также при этом освобождается энергия, затрачиваемая на движение, и ее можно использовать для других целей.

GIZMOGRIFIER - Еще одна разновидность "гуманного" оружия, уничтожает только одно из основных устройств корабля противника без нанесения другого ущерба.

REPLENISHER - Полностью перезаряжает все оружие на борту, после чего можно снова вести огонь. Это может спасти жизнь в особо жарком бою.

SPECIALTY BLASTER - Разрушает один из любых специальных компонентов корабля.

GURO-INDUCTOR - При движении через гравитационные поля вырабатывает дополнительную энергию. Работает автоматически и не требует энергии.

PLASMA COUPLER - Позволяет передавать энергию на другой корабль через большое расстояние.

INVULNERABLIZER - Создает временное мощное защитное поле, защищающее корабль от любого воздействия. Требует мало энергии, но дорого стоит и работает всего лишь раз.

PHASE BOMB - Бомба для разрушения планетарных структур. Сбрасывается с близкого расстояния от поверхности планеты и используется всего один раз. Для восстановления запаса надо вернуться в док.

COLONIZER - Колонизационный модуль служит для освоения новых планет. Сбрасывается кораблем, находящимся на орбите незаселенной планеты. Используется один раз.

SELF DESTRUCTOTRON - Превращает применивший его корабль в камикадзе. Переводя максимум массы корабля в чистую энергию, организует такой взрыв, что получают повреждения все ближайшие корабли.

INVASION MODULE - Модуль вторжения необходим для захвата чужих колоний. Сбрасывается с орбиты и используется только один раз.

MASS CONDENSER - Создает мощное поле, притягивающие другие корабли к кораблю-цели. Действует на большом расстоянии и требует много энергии.

HYPERFUEL - Одноразовый резервный источник энергии, который восстанавливает энергию корабля.

Ведение боевых действий и использование кораблей

После окончания строительства корабль находится на орбите планеты, около которой он был построен, занимая при этом одну из орбитальных площадок. Кликнув на нем, Вы вызовете окно с названием корабля и кнопками выбора:

LEAVE ORBIT - Покинуть орбиту.

REFIT - Появляется, если у планеты построен док, и позволяет изменить оснащение корабля.

ABANDON - Уничтожить корабль.

CANCEL - Вернуться к игре.

Когда Вы кликнете на кнопке LEAVE ORBIT, корабль исчезнет из планетного меню и искать его придется уже в системном меню.

Мы отправимся вслед за кораблем в системное меню. Корабль должен находиться недалеко от планеты, орбиту которой он покинул. Чтобы иметь возможность управлять кораблем, его вначале следует активизировать, сделав на нем левый клик мышью. При этом произойдут две вещи: во-первых, если корабль готов к полету, то курсор примет вид креста, которым можно указать место, в которое корабль должен прибыть (следует два раза кликнуть, чтобы корабль начал полет). Если Вы кликнете на изображении планеты, то, подлетев к ней, корабль встанет на орбитальную парковку и исчезнет из системного меню. А если кликнуть на STAR LANE, то корабль отправится в долгий путь к другой звезде, и Вы не сможете управлять им во время перелета. Во-вторых, изменится правая часть системного меню. В самом верхнем окне на фоне рисунка корабля появятся: его название, мощность оружия, сканеров, энергетических щитов, генераторов и двигателей. Эти устройства будут представлены в виде горизонтальных полосок и двух вертикальных полос - синяя показывает целостность корпуса, а желтая - количество имеющейся энергии. Ниже располагаются четыре кнопки и окно, в котором появляются списки устройств, соответствующие этим кнопкам. В списки включено все, даже одинаковые компоненты.

WEAPONS - Это первая кнопка, она вызывает список оружия. Чтобы пальнуть в кого-нибудь, следует вначале кликнуть в списке на подходящем образце оружия, затем навести курсор на цель. При этом появится луч, соединяющий цель и корабль. Если этот луч белого цвета, то выстрел достигнет цели, а если синего, то расстояние велико и выстрела попросту не произойдет. Если оружию не хватает энергии (надпись NSUFFICIENT POWER появится под рисунком оружия) или исчерпались "боеприпасы" на текущий тур (DEPLETED), то рисунок данного оружия переместится вниз списка.

SHIELDS - С помощью этой кнопки можно включить энергетический щит корабля. Для включения просто следует кликнуть на рисунке устройства, и тогда вокруг него появится

рамка. Включенный щит требует энергию для своей работы, и поэтому не надо держать его включенным постоянно, а только если корабль может подвергнуться обстрелу кораблем противника. Для выключения щита следует еще раз кликнуть на этом рисунке.

SPECIAL COMPONENTS - Данная кнопка позволяет воспользоваться специальными компонентами Вашего корабля. В появившемся списке будут как устройства для уничтожения кораблей противника, так и для восстановления собственных сил. Для использования следует кликнуть на рисунке устройства и в случае необходимости указать цель. Если устройство рассчитано на использование внутри корабля, то при его активации вокруг этого корабля появится ореол, сигнализирующий о работе данного устройства.

ADDITIONAL COMPONENTS - Кликнув на этой кнопке, Вы увидите список всех пассивных устройств, управлять которыми нельзя. К ним относятся двигатели, сканеры и некоторые специальные компоненты, используемые автоматически.

Допустим, Вы отправили колонизационный корабль к другой звезде. Время полета зависит от количества и мощности межзвездных двигателей и генераторов корабля и, естественно, от расстояния до цели. Добравшийся до новой планетной системы, корабль пришлет Вам сообщение, в начале которого должно стоять имя корабля: <WE HAVE DISCOVERED THE...(название системы) SYSTEM. IT CONTAINS 4 AND 4 STAR LANES. WE'RE AWAITING FURTHER ORDERS>. В нем говорится, что корабль в такой-то системе обнаружил 4 планеты и 4 звездных линии и теперь ждет новых распоряжений. После такого сообщения Вы можете переместиться при помощи соответствующего меню в новую систему и осмотреть планеты для основания новых колоний. Если на корабле еще остались колонизационные модули, то, найдя богатую (имеется в виду количество и цвет строительных площадок) планету, колонизируйте ее. Для этого корабль следует отправить на орбиту планеты и, войдя в планетное меню, кликнуть на его изображении. Появится уже знакомое окно, но с изменившимся набором кнопок. Помимо основных кнопок LEAVE ORBIT, ABANDON и CANCEL появится кнопка GREATE COLONY. Кликнув на последней, Вам следует указать место "посадки" колонизационного модуля. Сам колонизационный модуль обеспечивает колонию производственной мощностью, благодаря которой можно начать строительство, и способствует появлению населения, поэтому Вам придется выбирать при его установке между красной и зеленой площадками в зависимости от того, какую черту Вы хотите усилить. Когда Вы укажете место установки модуля, то появится окно, в котором Вам следует дать название колонии. Если Вы кликните на OK или нажмете "ENTER", то имя планета получит по названию близлежащего солнца и своему порядковому номеру.

Когда корабль исчерпает запас колонизационных модулей, то он до появления доков, в принципе, становится не нужным. Поэтому его лучше расформировать, воспользовавшись кнопкой ABANDON в планетном или системном меню, и начать строительство нового корабля. Когда же у Вас появятся орбитальные доки, то Вам будет возможно подвести к планете с доком свой корабль и переоснастить его. Для этого корабль следует вывести на орбиту планеты с доком, зайти в планетное меню, кликнуть на корабле и кликнуть в появившемся окне на кнопке REFIT. В результате Вы попадете в меню строительства кораблей (SHIP DESIGN), которое работает так же, как и при строительстве но-

вого корабля, за исключением выбора размера корабля. Для переоснащения требуется свободная единица населения, и работа над другим проектом в это время не возможна.

Теперь поговорим немного о войне. Военные действия сводятся к захвату новых планет, на которых уже есть колонии противника. И основным средством захвата являются корабли, которые могут ослабить орбитальную защиту планеты и сбросить десант. Для занятия чужой колонии на корабле должны иметься несколько модулей вторжения, и, чтобы их сбросить, корабль должен опять-таки выйти на орбиту атакуемой планеты. Это легко осуществляется, если колония не разрослась и не успела обзавестись средствами защиты. В таком случае корабль почти без препятствий (в системе может находиться корабль, который попытается уничтожить Ваш транспорт) займет место на орбите. Вторжение происходит "автоматически". От Вас требуется нажать кнопку INVATION в окне, появляющемся при кликанье на корабле в планетном меню. В зависимости от мощи планетарной обороны Вы можете получить два противоположных сообщения. Например, в случае неудачи Вам сообщат: <Our invasion of... failed. We lost...invader in the battle>. Помимо итога вторжения, Вам объявят, сколько модулей вторжения Вы потеряли.

Несколько по-другому обстоит дело при захвате развитой колонии, защищаемой еще и кораблями противника. В этом случае лучше построить специальный, даже пусть медлительный и невооруженный транспорт, который бы имел на борту в основном генераторы, защитные поля и модули вторжения. Если Вы сможете позволить себе еще и постройку нескольких боевых кораблей, то транспорт можно оснастить только двигателями и модулями вторжения, но только при наличии на кораблях сопровождения хотя бы PLASMOTRONa, так как он позволяет обстреливать орбитальные постройки планет на безопасном от вражеских ракетных баз расстоянии. Имея готовый флот, вначале следует послать боевые корабли, которые уничтожат корабли противника, а также орбитальные щиты и ракетные базы атакованной колонии. Для уничтожения наземной защиты можно сбросить 1-2 бомбы, но при этом пострадают и другие постройки. И уже только после этого следует использовать транспортный корабль с модулями вторжения. При захвате колонии почти все постройки сохраняются и переходят вместе с населением в Ваше распоряжение, кроме защитных сооружений.

Когда сражение идет возле Ваших колоний, то огромную помощь флоту оказывают сами планеты. Если в Вашу звездную систему вторгается вражеский корабль, то на экране появится сообщение: <A HOSTILE SHIP BELONGING TO THE...(название цивилизации) HAS JUST ENTERED THE... (название системы) SYSTEM>. Если Вы кликните на кнопке GO TO SYSTEM, то сразу окажетесь в этой системе и сможете предпринять ответные меры по защите своей территории. Войдя в системное меню, Вы найдете изображение вражеского флота возле одной из точек перехода. Если их флот меньше Вашего по силе, то уже после первого залпа враг повернет на обратный курс. Отпускать захватчиков без наказания не стоит, поэтому воспользуйтесь планетарным TRACTOR BEAM или каким-либо из специальных устройств Вашего корабля, чтобы притянуть к планете или отбросить вражеский корабль от точки перехода, чтобы потом догнать и уничтожить его. Самый лучший вариант - это притянуть вражескую эскадру к своей планете, так как орбитальное оружие может нанести значительный ущерб кораблю противника или хотя бы отвлечь его и заставить потратить часть энергии на оборону. Вы, конечно, можете и потерять какую-нибудь из орбитальных структур, но эта потеря восстановится быстрее, чем построится новый вражеский корабль.

Для использования планетарного оружия следует вначале кликнуть на изображении планеты, где оно имеется, что вызовет некоторые изменения в правой части экрана. Там, под рисунком планеты, появится список имеющегося на планете вооружения. Для его задействования следует кликнуть на рисунке нужного оружия, а потом кликнуть на цель. Если расстояние позволяет, то Вы увидите выстрел. Изображение оружие, исчерпавшего свой запас выстрелов на текущий ход, переносится в конец списка и снабжается подсказкой. Так как один корабль не может защитить всю систему от вторжения, то в каждой колонии следует построить по два орбитальных щита, пяток (в зависимости от наличия орбитальных верфи или дока) орбитальных ракетных баз (или более мощное оружие) и около пяти наземных щитов. На планете с доком или верфью держите одно свободное орбитальное место для постройки или комплектации корабля и желательно одно место для срочной постройки орбитального щита, так как они разрушаются в первую очередь и враг тогда сможет выйти на орбиту и начать вторжение.

Результат игры

Так как конечной целью игры является завоевание максимально большего пространства, то игра "окончится" при захвате более двух третей галактики. Достигнув такой величины, Вы можете попасть в особый экран, где получите поздравление за проделанную тяжелую работу и получите "ранг", соответствующий набранному количеству очков, которое зависит от успеха Ваших действий. Также там может быть высказано предположение, что оставшиеся независимыми цивилизации могут создать Вам конфронтацию, но сейчас Вы является бесспорным лидером Галактики. Вы должны ощутить гордость за совершенное и имеете полное право расслабиться. И под конец авторы выражают надежду, что Ваше лидерство будет длинным и плодотворным.

После этого Вы можете продолжить игру, но это, кроме личного удовлетворения, ничего уже не принесет.

BACKLASH

Фирма	Sanctuary Software
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA
Звуковые карты	ADLIB, Sound Blaster

Вам уже, видимо, приходилось управлять космическими кораблями и участвовать в сражениях. Но там Вам надо было управлять кораблем и вести огонь самому. В этой же игре Вам максимально облегчили задачу: в Вашем ведении осталась только "пушка", с помощью которой следует защищать свой корабль от истребителей противника, мин и астероидов. Вы находитесь в оружейной башне, которая может перемещаться в определенных пределах. Помимо орудия, в Вашем распоряжении может быть до четырех видов ракет (по восемь штук каждого вида). На Вас полностью возложена оборона корабля, Вы можете распределять энергию между защитным экраном и пушкой. К самому управлению кораблем Вы не имеете никакого отношения - этим, видимо, занимается робот, у которого явно отсутствует инстинкт самосохранения, т.к. космолет летит строго по прямой от одного пункта назначения к другому и никак не реагирует на пролетающие мимо объекты или снаряды. Поэтому любой Ваш неудачный выстрел может привести к столкновению корабля с чем-нибудь летящим навстречу. Оружейная башня находится либо спереди корабля, либо сзади его. На Вашей работе это не отражается, так как пилоты вражеских истребителей фантазией не блещут и практически всегда нападают со стороны Вашей пушки, и у них даже не возникает мысли, что можно нанести удар с обратной, не защищенной орудием ,стороны. Но особо радоваться данному обстоятельству не стоит. Противник нападает в одиночку только на начальных уровнях, а потом Вам придется отбиваться от целой армады кораблей, которые к тому же стреляют лучше Вас.

СТАРТОВОЕ МЕНЮ

Все время, когда Вы не участвуете в сражении, Вы находитесь в одном меню. Оно представляет из себя окно (назовем его главным окном), занимающее почти весь экран, и четыре кнопки, изменяющие содержимое окна и позволяющие сделать следующее:

MISSION

Вызывает меню заданий, позволяющее узнать о предстоящей миссии или результаты предыдущей.

EQUIPMENT

Позволяет перезарядить ракетные установки и купить более совершенное оборудование, что происходит в меню снаряжения.

LAUNCH

Нужна для запуска Вашего корабля, в результате чего Вы приступаете к выполнению задания.

SYSTEM

Вызывает меню настройки игры, которое и называется стартовым меню. В стартовом меню Вы оказываетесь сразу после загрузки и просмотра мультфильма. Стартовое меню делит главное окно на две неравные части. В правой части находятся кнопки, вызывающие соответствующие им меню, содержимое которых появляется в правой части.

LOAD - Загрузить игру.

SAVE - Сохранить игру для последующей загрузки.

NEW - Кликнув (кратковременно нажав левую кнопку мыши) на этом пункте меню, Вы сможете выбрать один из трех сценариев, заложенных в игру:

Operation backlash - Операция "Удар бича".
Operation iron horse - Операция "Стальной конь".
Operation gambit - Операция "Гамбит".
Confirm - Клинкнув на этой кнопке, Вы подтвердите выбор сценария.

OPTIONS - Этой кнопкой можно вызвать меню опций.

Audio - Выбрав этот пункт, Вы можете включить или выключить звуковые эффекты и музыку (SOUND и MUSIC).
Detail level - Этот пунк позволяет установить уровень графики в окне (от MAXIMUM - максимального до MINIMUM - минимального).
Game control - В данном пункте можно установить способ управления в окне (JOISTICK - джойстик, который можно откалибровать с помощью кнопки CALIBRATE или MOUSE - мышь).

DIFFICULTY - Зайдя в это меню, можно установить уровень сложности игры:

Rookie-easy - Легкий.
Rebel-standart - Нормальный.
Rogue-hard - Трудный.
Rampage-suicidal - Для самоубийц.

HELP - В этом меню можно просмотреть подсказку о запуске игры.

ABOUT - Данная кнопка выдает информацию о создателях игры.

EXIT - С помощью этой кнопки Вы сможете вернуться в операционную систему.

Меню заданий

Это меню поможет Вам узнать о текущем задании и о результатах предыдущего. Главное окно также разделено на две части: в правой находятся кнопки для вызова подменю, а в левой появляются сами меню. В верхней части окна идет строчка, сообщаю-

щая Вам название сценария (OPERATION), номер выполняемой миссии (MISSION) и количество денег на Вашем счету (CR).

ORDERS - Кликнув на этой кнопке, можно просмотреть полное описание предстоящей миссии.

DETAILS - Данная кнопка дает уже более точную и нужную информацию о задании.

CONFIGURATION - Зайдя в данное меню, Вы сможете узнать месторасположение стрелковой башни: REAR TURRET - сзади корабля, FRONT TURRET - спереди корабля.

OBJECTIVES - В этом окне можно просмотреть, какая перед Вами поставлена задача, выполнить ее Вы должны обязательно.

MAPS - Эта кнопка позволит Вам посмотреть на место предстоящих действий. Появившееся меню состоит из окна с картой, под которым находятся две кнопки. Справа от карты находится окно, в котором дается название выделенного на карте сектора и список условных обозначений. При нажатой кнопке SECTOR на карте показан весь сектор, где происходят военные действия, и на ней, кроме прыжковых точек и соединяющих их линий, больше ничего нет. Если на карте Вы наведете квадратный курсор на одну из прыжковых точек и кликните на кнопке SYSTEM, то вместо карты сектора получите карту звездной системы, где будет обозначен маршрут Вашего корабля и объекты, которые должны встретиться по пути. Эти объекты обозначаются цветными точками и имеют следующее значение: BASE - Ваша база, с которой Вы вылетаете на задание и на которую возвращаетесь после его выполнения; JUMPPOINT - прыжковая точка, достигнув координаты которой, корабль совершает нуль-перелет в другую систему; WAYPOINT - место поворота на маршруте при полете в системе; ASTEROIDS - астероидный пояс, при прохождении которого можно получить серьезные повреждения; MINES - минные поля (еще опаснее, чем астероидные пояса); ENEMY BASE - вражеская база; FLAGSHIP - флагманский корабль; FLEET - место нахождения флота.

SUMMARY - Данная кнопка покажет Вам результат прохождения предыдущей миссии. В окне MISSION пишется название операции и номер миссии, после выполнения которой выдается результат; в окне OBJECTIVES - выполненные Вами пункты задания; в окне SCORE - набранное количество очков, которые пересчитываются в деньги, нужные для покупки нового вооружения (по курсу 1:1), и в окне NOTES, возможно, будет небольшой комментарий.

Меню снаряжения

Ваш корабль уже имеет оружие и одну ракетную установку, но они спасут Вас только на первых, легких уровнях. В дальнейшем придется на заработанные деньги покупать более совершенное оборудование, и к тому же не забывайте перезаряжать ракетные установки, на что также уходят деньги. Все это можно осуществить в меню вооружения. Оно состоит из рисунка покупаемого оборудования и его характеристик. Здесь также присутствует несколько кнопок:

NEXT - Нажатие на эту кнопку приведет к перелистыванию списка оборудования вперед.

PREVIOUS - Нажатие на эту кнопку приведет к перелистыванию списка оборудования назад.

PURCHASE - Эта кнопка предназначена для приобретения оборудования. Когда Вы захотите купить что-либо, то Вам зададут вопрос: "PURCHASE UPGRADE?" - на который имеется два ответа:

Confirm - Да.
Abort - Нет.

Предосторожность с подтверждением оправданна, так как позволит избежать ошибки при неправильном выборе, ведь продать купленную вещь уже невозможно. Для ракетных установок (под рисунком) добавляется окно RELOAD, позволяющее перезарядить выбранную и установленную на корабле ракетную установку. В этом окне показано имеющееся и максимально возможное количество ракет (...OF...).

SINGLE - С помощью этой кнопки можно произвести закупку одной ракеты.

FULL - Данная кнопка позволит зарядить всю установку полностью.

Теперь поговорим об оружии. Список начинают ракетные установки (MISSLE RACK), которых насчитывается четыре типа. Они отличаются по своему назначению, мощности и скорости перезарядки. Вы можете установить на корабль все четыре установки и пользоваться ими по мере необходимости. Вот их характеристики: TIGER MISSILES имеет среднюю скорость перезарядки, наносит сильные повреждения, но летит только по прямой (не управляемая), что позволяет с большой точностью стрелять только по неподвижным или летящим навстречу объектам; STALKER MISSILES - уже может сама преследовать выбранную цель, но маломощна и долго перезаряжается; CLUSTER MISSILES - как и первый тип ракет, требует точной наводки, однако имеет большую мощность взрыва и радиус поражения, а недостатком является малая скорость перезарядки; SPINNER MISSILES почти идеальная ракета, наносящая, правда, повреждения средней степени, но преследует выбранную цель и быстро перезаряжается. Запомните самое главное: снарядить ракетные установки надо самому при нахождении на станции, если Вы ими уже пользовались.

Вашим основным "орудием труда" является, конечно, корабельная пушка - SHIPS GUNS. Как и у всех последующих предметов, основной характеристикой пушки является ее технологический уровень LEVEL. Чем выше уровень, тем совершеннее приобретаемая вещь. Батареи (POWER CELLS) с повышением уровня позволяют аккумулировать больше энергии, которая требуется для работы стрелковой башни. Генератор (POWER GENERATOR) с повышением уровня быстрее и больше вырабатывает энергии, а с повышением уровня брони (ARMOR PLATING) усиливается защищенность корабля, при отсутствии энергетического щита.

Игровой экран

Чтобы приступить к выполнению задания, кликните сначала на кнопке LAUNCH, а потом в окне ENTER MISSION на кнопке CONFIRM. После этого корабль отстыкуется от станции и возьмет курс на заданный маршрут. Во время полета Вы все время находитесь в орудийной башне, часть оборудования и приборов которой и видите перед собой на экране (рис.1).

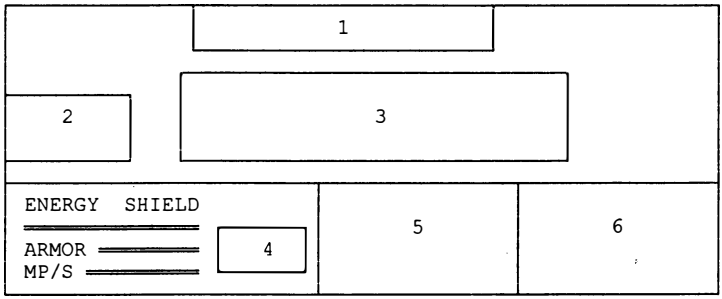


Рисунок 1.

В окне 1 Вы сможете прочитать сообщения, получаемые во время полета. Большая их часть говорит о прибытии в звездную систему, достижении заданной точки маршрута, подготовке корабля к прыжку и пр. Однако маловероятно, что Вы сможете уследить за всеми сообщениями, если Вам придется отбиваться от превосходящих сил противника.

В окне 2 сообщается о типе пусковой ракетной установки, которая в данный момент является активной, количестве оставшихся в ней ракет и ее готовности к бою. Из одной установки Вы можете произвести запуск только одной ракеты, после чего потребуется какое-то время на перезарядку . При смене типа установки также затрачивается время на ее зарядку. Каждому типу ракет соответствует свой рисунок: TIGER MISSILES - красная ракета, STALKER MISSILES - красный крест, CLUSTER MISSILES - шестигранник с синей сердцевиной и красными точками по краям, SPINNER MISSILES - синий шар в красном круге. Под рисунком, обозначающим типы ракет, находятся восемь продолговатых "лампочек", показывающих количество оставшихся ракет. Когда ракета готова к запуску, то "лампочка" светится зеленым цветом. Когда же установка перезаряжается, "лампочки" меняют цвет на желтый.

Окно 3 является обзорным. С его помощью Вы можете контролировать окружающее пространство и засекать цели. Но через это окно Вам доступен только небольшой участок звездного пространства - чтобы расширить зону обзора, необходимо разворачивать орудийную башню. Для облегчения наводки на цель в центре окна имеется прицел.

Квадрат, образующий окно 4, условно показывает доступную область перемещения башни, а точка внутри него показывает место нахождения смотрового окна. Слева от

окна 4 Вы найдете три прибора, показывающие распределение энергии между пушкой и энергетическим щитом (ENERGY/SHIELD), состояние брони (ARMOR) и скорость корабля (MP/S).

В окне 5 находится радар, на котором точками показаны цели, доступные в данный момент для Вашего оружия. Точнее, объекты, находящиеся вне зоны видимости и досягаемости оружия, обозначены красным цветом, а объекты, по которым можно нанести ракетный удар,выделяются синим цветом. Объекты, которые ведут огонь по Вашему кораблю, на экране радара окрашены зеленым. Один из объектов на радаре имеет большие размеры, чем у остальных. Это показывает, что данный объект захвачен системой наведения. Если Вы найдете его в окне 3, то заметите, что этот объект выделен зелеными уголками, которые на дальнем расстоянии сливаются в зеленый прямоугольник. Кстати, как раз на объекты, захваченные системой наведения, и направляются ракеты, способные отслеживать цель.

Окно 6 представляет из себя экран компьютера орудийной башни, который может работать в трех режимах. Тактический режим, вызываемый клавишами F5 или T, показывает вид и состояние вражеского корабля, пойманного системой наведения. Все звездолеты противника вначале не имеют повреждений и показаны оранжевым цветом, они имеют защитное поле, изображенное кругами. При обстреле сначала уничтожается защитное поле, а потом начинает повреждаться броневая защита корабля. О средней степени повреждений Вам просигнализирует красный цвет рисунка, а о приближении конца - коричневый. При появлении нескольких целей Вы можете переключать систему наведения по очереди между ними клавишей "TAB" или средней кнопкой мыши, и соответственно будет меняться рисунок на тактическом дисплее. Следующий, навигационный режим вызывается нажатием "F6" или клавиши "N". Находясь в этом режиме, в окне 6 Вы увидите маршрут, по которому должен пройти корабль в данной системе: синей точкой показывается место прыжка в другую систему, зелеными точками - места обязательных посещений и поворотов, мерцающая точка - Ваш корабль. Последний режим вызывается нажатием "F7" или "O" и выводит на экран основные задачи, которые Вы должны выполнить. Еще не выполненные задачи написаны желтым цветом, а те, с которыми Вы успешно справились, - зеленым.

Управление

Здесь Вам предоставляется широкий выбор: можно управлять клавиатурой, джойстиком или мышью. Но в последних двух случаях Вам так же придется иметь дело еще и с клавиатурой. Итак, список кнопок:
"F1", "TAB", средняя кнопка мыши, вторая кнопка джойстика - выбор цели системой наведения;
"F2", "S" - увеличивает подачу энергии на щит за счет снижения энергии для пушки;
"F3", "E" - наоборот увеличивает энергию, подводимую к пушке, за счет энергии щита;
"F4", "W", третья кнопка джойстика - смена типа ракетной установки;
"F5", "T" - переключает окно 6 в режим тактического дисплея;
"F6", "N" - переключает окно 6 в режим навигационного дисплея;
"F7", "O" - переключает окно 6 в режим дисплея заданий;

"ALT"+"F8", "A" - прекратить выполнение миссии, при этом сохранятся результаты полетов в предыдущих миссиях и Вы сможете начать задание сначала;
"F9", "D" - сменить уровень детализации изображения;
"F10", "C" - убрать или включить прицел в окне 3;
"SPACE", левая кнопка мыши, нулевая кнопка джойстика - стрельба из пушки;
"ENTER", правая кнопка мыши, первая кнопка джойстика - запуск ракеты;
"H" - вызвать на экран подсказку о клавишах управления;
"P" - пауза;
"ESC" - прекратить выполнение миссии, при этом Вы вернетесь в стартовое меню, а результаты выполненных заданий будут потеряны;
"ALT"+"M" - включить/выключить музыку во время игры;
"ALT"+"S" - то же, но для звуковых эффектов;
"ALT"+"B" - изменить детализацию заднего фона.

Задания и объекты

Не будем перечислять все задания, так как основной их смысл сводится к простому уничтожению всего, что встретится Вам на пути. К особой же категории относятся задания, в которых Вам надо встретиться со своим кораблем для получения информации или эскортирования его на свою базу. В этом случае в меню заданий Вы найдете приблизительно такие пункты: <1) LOCATE AMBASSADOR GOLIN'S SHUTTLE. 2) ESCORT GALIN TO KRONOS. 3) PUCK UP AMBASSADOR> или <RENDEZVOUS WITH...>. Первый пункт является полным заданием одной из миссий, и на его примере посмотрим приблизительный ход событий. От Вас требуется найти шаттл и проводить его до места назначения. Во время прибытия в новую звездную систему пилот Вашего корабля будет посылать позывные шаттла: <SHL-0554 COME IN...SD-2707 HERE>, на которые поначалу ответ может и не прийти: <NO ANSWER>. Но вот через какое-то время Вы увидите долгожданный ответ: <SD-2707, AM I GLAD TO SEE YOU!> - и просьбу о встрече в определенной точке: <PLEASE RENDEZVOUS AT 12000, 0, 9000> -, куда Ваш пилот Вас непременно доставит, о чем известит послание: <PROCEEDING TO RENDEZVOUS POINT>. После непродолжительного полета и стрельбы по надоедливым вражеским кораблям противника, Вы достигните нужной точки пространства и дождетесь прибытия шаттла: <GOLIN'S SHUTTLE ARRIVING>. Первые несколько раз шаттл будет прибывать в полном одиночестве, если Вы успеете расправиться с противником до его прибытия. Хорошенько запомните его очертания и никогда по нему не стреляйте, так как в случае его уничтожения задание будет провалено. Во всех остальных миссиях будет присутствовать шаттл такой же формы, и прибывать он будет в сопровождении агрессивно настроенного противника, в результате чего Вам придется внимательно выбирать себе мишень. Как правило, Вы должны будете состыковаться с шаттлом. Этот процесс также происходит автоматически, и о его начале говорит сообщение об уменьшении скорости: <SLOWING DOWN FOR DOCKING>. Когда начинается процесс стыковки: <DOCKING PROCEDURE INITIATED>, всегда появляется противник, которого Вы должны как можно быстрее уничтожить. Об окончании стыковки скажет надпись: <DOCKING SEQUENCE COMPLETE>, после которой Ваш корабль продолжит движение по заданному маршруту. Как Вы понимаете, все приведенные сообщения выдаются в окне 1, и они не всегда схожи для разных миссий.

Теперь пришла очередь поговорить о возможных целях. Основную их часть составляют корабли, различающиеся по своим размерам и силе воружения. Здесь действует простой принцип: чем больше корабль, тем меньше его скорость, но мощней его вооружение. Еще Вам будут попадаться вражеские базы, которые превосходят размерами все другие корабли и при приближении к ним занимают весь смотровой экран. Их уничтожить очень сложно: может не хватить всего ракетного запаса, или же они попросту улетят от Вас в другую систему. Старайтесь с ними не связываться, если от Вас не требуется их уничтожить.

Противник может стрелять в Ваш корабль ракетами, похожими на Ваши (SPINNER MISSILES). Они наносят ощутимый ущерб, но Вы можете их расстреливать, если вовремя заметите. Их имеют на вооружении только большие корабли и базы противника. Еще Вам встретятся минные поля и астероиды, которые опасны при столкновении. Первые выглядят как красные шары, и часто Вам ставится задание уничтожить эти минные поля: <ELIMINATE DETECTION NET...>. Тогда при их достижении корабль может остановиться на некоторое время и Вы сможете спокойно их расстрелять. А с астероидами немного сложней, так как они движутся навстречу кораблю и за ними трудновато уследить. Старайтесь уничтожать в первую очередь астероиды, находящиеся ближе к центру радара, так как у них больше шансов столкнуться с Вашим кораблем.

О стрельбе сказать можно только одно: стрелять надо с опережением, учитывая скорость и направление движения противника.

Завершение задания

Задание считается выполненным, если выполнены все его пункты.

После того как Вы долетели до своей базы, перед Вами появится небольшое окно с комментариями результатов выполнения миссии. Внизу окна находятся две кнопки. Если Вы не выполнили все задания, то кликнув на кнопке REPLAY, Вы можете начать его заново. Если все закончилось успешно, то кликните на CONTINUE и готовьтесь к следующей операции. В процесс подготовки входит перезарядка ракетных установок и закупка нового оборудования, а также просмотр заданий новой миссии. Необходимый кораблю ремонт выполняется автоматически. Когда Вы закончите выполнение всех миссий первой операции, то сразу перейдете к заданиям следующей операции.

CIVIL WAR

Фирма	Dagger interactive technologies Ltd.
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD
Видео режимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster, Gravis Ultrasound

Прошло уже больше 130 лет со времени Гражданской войны в США, а тема эта все не дает покоя американским производителям компьютерных игр. Итак, перед Вами очередное выяснение отношений между Севером и Югом, а точнее, между Соединенными и Конфедеративными Штатами Америки (USA и CSA). На этот раз Вашему вниманию предлагается полноценная военно-экономическая стратегия, успешное прохождение которой займет у Вас не один день. Игра может протекать в двух режимах: отдельные исторические битвы (HISTORICAL BATTLES - Вы командуете отдельной армией) или полномасштабная военная кампания (CAMPAIGN - Вы командуете всеми вооруженными силами одной из сторон). Первый режим можно рассматривать как тренировочный; во время кампании Вы так же можете лично командовать в отдельных битвах, хотя, очевидно, они будут отличаться от исторических. Кампания продолжается с 12 апреля 1861 г. (начало войны) по 8 ноября 1864 (переизбрание президента Линкольна; реальная война продолжалась до мая 1865, но там уже шла практически игра в одни ворота, хотя - забавный факт: в одном из последних боев конфедераты одержали победу). По завершении этого срока подводится итог по количеству и качеству контролируемых обеими сторонами городов - победителем признается набравший больше половины очков от их суммарной ценности (POINTS VALUE). Впрочем, война может закончиться и раньше, если одна из сторон добьется бесспорного преимущества. Естественно, Вы можете играть как за USA, так и за CSA; первым в игре соответствует синий цвет, вторым - красный или серый. Изначально конфедераты контролируют больше городов, зато у северян сильнее армии. Есть и другие различия, они будут рассмотрены ниже. В режиме кампании Вы будете командовать пехотой, кавалерией, артиллерией и флотом, формировать новые части и изменять структуру прежних, строить различные сооружения в городах, контролировать железные дороги и водные пути; Вы сможете наблюдать весь восток Соединенных Штатов Америки и одиночных солдат на поле боя. Всему этому соответствует гибкая система уровней сложности (уровней реализма - DEGREE OF REALISM), задаваемых независимо по нескольким критериям. Словом, игра предоставляет Вам весьма широкие возможности. Кроме того, в игре существует режим энциклопедии, содержащей разнообразные сведения о полководцах Гражданской войны, общем ее ходе, основных битвах и т. п. Сведения эти слишком обширны, чтобы приводить их здесь; если Вы знаете английский, то сможете сами пополнить свою эрудицию. А если не знаете, тоже не беда: эта информация носит чисто познавательный характер - игра проходит и без нее.

Все управление осуществляется мышью. В основном, действия производятся левым кликом (коротким нажатием), иногда правым. Когда Вы наводите мышку на ту или иную иконку, в верхней строке отображается подсказка о смысле этой иконки. В меню, появ-

ляющихся в ответ на действия пользователя, могут присутствовать альтернативы YES или NO (Да или Нет), OK (Согласен, Закончить), QUIT (Выйти), CANCEL (Отменить), MORE (Дальше).

Стартовый экран

Справа и снизу от основного окна - картинки с названием игры - расположены 9 крупных иконок. Опишем сначала правый (вертикальный) ряд:

GAME CREDITS

Большой вопросительный знак, информация об авторах игры. Внизу появившегося списка имеются кнопки:

MORE - Посмотреть следующую часть списка.

OK - Закончить.

SINGLE OR MULTI-PLAYER GAME

Солдат с ружьем определяет количество играющих. В режиме SINGLE (по умолчанию) Вы играете против компьютера; в режиме MULTI-PLAYER - против другого человека; при этом появляется меню, в котором Вы должны указать способ связи:

SERIAL - с помощью COM порта;

MODEM - по модему;

IPX - по локальной сети.

CHOOSE SIDE USA/CSA

Иконка с флагом позволяет Вам выбрать, на чьей стороне играть (Как Вы, вероятно, знаете, флаг северян - обычный американский, а южан - косой крест из 13 звезд на красном поле).

START A NEW CAMPAIGN

Кликнув на иконку с картой востока Америки, Вы начнете новую кампанию. Перед этим ответственным шагом у Вас запросят подтверждение. Поскольку это более общий режим, чем отдельные битвы, далее будем описывать его, а режим отдельных битв опишем отдельной главой.

Самая нижняя в этом ряду иконка, со схемой поля боя, начинает игру в режиме отдельных исторических битв. Также запрашивается подтверждение; затем Вы должны будете определить уровни сложности (см. ниже) и выбрать нужную битву из списка.

Рассмотрим теперь горизонтальный ряд кнопок:

LOAD A SAVED GAME

Первая - левая иконка с изображением дискеты, позволяет выбрать из списка и загрузить ранее записанную игру. Обратите внимание, что такая же иконка в самой игре

отличается направлением стрелки, там Вы можете записать игру, но не загрузить - для этого Вам придется выйти в главное меню, т.е. на стартовый экран, при этом будет запрошено подтверждение, хотите ли Вы прервать текущую игру.

MUSIC AND SOUND TOGGLE

Иконка с музыкантами позволяет включить (ON) или выключить (OFF) звуковые и музыкальные эффекты. Эта иконка есть не только на стартовом экране, но и в других местах игры.

VIEW CIVIL WAR ENCYCLOPEDIA

Иконка с книгой переводит Вас в уже упоминавшийся режим энциклопедии. Он будет рассмотрен подробно ниже. Этот режим доступен не только со стартового экрана, но и с экрана уровней реализма.

QUIT PROGRAM

Наконец, самая левая иконка - выход в ДОС, будет запрошено подтверждение. Также из игры можно выйти в любое время, нажав "ESC". На других экранах этой иконке соответствует иконка с приоткрытой книжкой-дверью, на обложке которой написано "CIVIL WAR MAIN MENU" - для прекращения текущей игры и возврата на стартовый экран.

Уровни реализма

После того как выбрали один из режимов игры, Вам предлагается задать уровень сложности независимо для каждого из параметров или одинаковый для всех. Экран уровней реализма одинаков для режимов кампании и битв, с той только разницей, что в режиме битв неактивными (невыбираемыми) являются иконки ресурсов, полезных сооружений и условий победы, поскольку они относятся к общему ходу войны. Опишем сначала иконки, расположенные уже знакомым нам образом - по периметру основного окна.

Правый вертикальный ряд на этот раз занимают пять иконок с шевронами, соответствующие пяти общим уровням реализма (сверху вниз):

SIMPLE - Простой.

BASIC - Основной.

AVERAGE - Средний.

ADVANCED - Усложненный.

EXPERT - Для самых больших специалистов.

Кликните на одну из этих иконок, и все параметры реализма установятся в соответствии с ней. Потом, при необходимости, можете отдельно поправить тот или иной параметр. Ниже будет описано, как уровень реализма влияет на каждый из параметров.

START GAME - В правом нижнем углу находится иконка начала игры. У Вас запросят подтверждение, удовлетворены ли Вы Вашими установками. В процессе игры их уже нельзя изменить, поэтому подумайте, прежде чем отвечать YES.

MAIN MENU - В левом нижнем углу - иконка для выхода в главное меню (на стартовый экран).

TIMER DISPLAY - Помимо уже знакомых нам, в нижнем ряду появилась также иконка с часами - она отображает текущую дату и время, но на этом экране не выбирается.

Девять иконок основного окна задают уровень реализма для каждого параметра (уровни переключаются кликом на нижнюю половину иконки с шевроном). Опишем эти параметры в порядке слева направо, сверху вниз (напоминаем, что название параметра отображается в верхней строке, когда Вы наводите мышку на соответствующую иконку).

RESOURCES - Ресурсы. Для уровня SIMPLE все ресурсы объединены в один вид. Для BASIC 2 вида: MANPOWER (людские и конные) и ECONOMIC (продовольствие и сырье). Для AVERAGE 3: MANPOWER, FOOD (продовольствие) и RAW MATERIALS (сырье). Для ADVANCED и EXPERT 4 вида: HUMAN (людские), EQUESTRIAN (конные), FOOD и RAW MATERIALS.

SUPPLY FACTORS - Снабжение войск. SIMPLE - все войска все время обеспечены снабжением. BASIC - войска снабжаются, если они находятся не более чем в 72 часах пути от своей (не вражеской) железнодорожной станции; в противном случае снабжение лишь частичное, время пути определяется скоростью фургона. AVERAGE - уровень снабжения зависит от расстояния до ж/д станции. ADVANCED - зависит от расстояния (времени пути) до ближайшего интендантского склада (SUPPLY DEPOT), который на этом уровне (и выше) можно строить. EXPERT - зависит от времени пути до интендантского склада и количества фургонов (WAGONS). На этом уровне вагоны можно строить.

UNIT TYPES - Типы воинских частей. SIMPLE - регулярная пехота (REGULAR INFANTRY), регулярная кавалерия (REGULAR CAVALRY), полевая гладкоствольная артиллерия (FIELD ARTILLERY - SMOOTHBORE)) и морские суда (NAVAL UNITS). BASIC - то же плюс пехотное и кавалерийское ополчение (MILITIA INFANTRY, MILITIA CAVALRY - обходятся дешевле, но сражаются хуже), легкая полевая артиллерия (LIGHT FIELD ARTILLERY) и речные суда (RIVERINE UNITS). AVERAGE - добавляются нарезная (RIFLED) артиллерия (особо эффективна на больших расстояниях; стоит дороже гладкоствольной) и речные бронированные пароходы (RIVERINE IRONCLAD UNITS). ADVANCED - добавляются снайперы (SHARPSHOOTERS - наиболее эффективный, но и наиболее дорогой вид пехоты), инженеры (ENGINEERS - в битве не участвуют, но облегчают движение по пересеченной местности, строительство и штурм оборонительных сооружений), регулярная и ополченческая MOUNTED пехота (термин MOUNTED означает, что солдаты прибывают к месту битвы на лошадях, а потом спешиваются, разгружают оружие и сражаются, как обычные пехотинцы - эта тактика впервые стала применяться как раз во время Гражданской войны), осадная артиллерия (SIEGE ARTILLERY) и морские броненосцы (NAVAL IRONCLAD

UNITS). EXPERT - добавляются железнодорожные инженеры (RAILROAD ENGINEERS - улучшают пропускную способность железных дорог; были только у северян) и "прорыватели блокады" (BLOCKADE RUNNERS; разнообразные, по большей части частные корабли, которые использовались южанами для проникновения сквозь блокаду северян, имевших существенное превосходство на воде).

FACILITIES - Сооружения, облегчающие жизнь. SIMPLE - можно строить укрепления (FORTIFICATIONS - затрудняют штурм города) и призывные пункты (RECRUITMENT CENTERS - увеличивают набор солдат). BASIC - можно еще увеличивать вместимость железнодорожных станций (RAILHEAD CAPACITY). AVERAGE - добавляются тренировочные лагеря (TRAINING CAMPS - улучшают боевые качества новобранцев) и госпитали (HOSPITALS - позволяют возвращать в строй раненых солдат). EXPERT - добавляются лагеря для военнопленных (POW CAMPS позволяют захватывать отставших вражеских солдат).

COMMAND AND CONTROL FACTORS - Факторы управления. SIMPLE - все приказы выполняются немедленно после отдачи, вся информация по вражеским формированиям доступна, время идет в 60 раз быстрее реального. BASIC - все приказы выполняются, но существуют небольшие задержки во времени в зависимости от расстояния, вся информация по вражеским формированиям доступна, время идет в 70 раз быстрее реального. AVERAGE - все приказы выполняются, но существуют небольшие задержки во времени в зависимости от расстояния и эффективности (EFFICIENCY) командира, информация по вражеским формированиям сокращена до названия, назначения, текущей силы и типа, время идет в 100 раз быстрее реального. ADVANCED - те же задержки в исполнении приказа, плюс к тому правильность его исполнения зависит от эффективности командира, от организаторских способностей (COMMAND AND CONTROL RATING) командира зависит снабжение, количество отставших солдат, скорости перемещения и перестраивания войск; информация по вражеским формированиям сокращена до названия, назначения, текущей силы (может быть неточной) и типа; время идет в 150 раз быстрее реального. EXPERT - задержки в выполнении приказа уже не небольшие, а реальные; исполнение приказов зависит от эффективности и опыта (EXPERIENCE) командира, влияние командных способностей и информация по вражеским формированиям аналогичны уровню ADVANCED; время идет в 300 раз быстрее реального.

FATIGUE - Усталость солдат. SIMPLE - никакой усталости. BASIC - усталость влияет только на перемещение солдат в режиме кампании, а не битв. AVERAGE - усталость влияет на все перемещения, на количество отставших солдат. AVERAGE - влияет на все перемещения, на количество отставших солдат и на точность стрельбы. EXPERT - влияет на все предыдущее и еще на боевой дух.

TERRAIN EFFECTS - Влияние рельефа. SIMPLE - соответствующие детали рельефа могут загораживать обзор войскам на поле боя. BASIC - то же плюс влияние на скорость перемещения войск. AVERAGE - то же плюс влияние на степень усталости солдат; кроме того, детали рельефа загораживают вражеские войска таким образом, что они не видны на карте поля боя дальше определенного расстояния. ADVANCED - загораживается обзор войскам; влияние на скорость и усталость; частично скрываются вражеские войска, ко-

торые не видны ни одной из Ваших частей (отображается только флаг командующего); расстояние, на котором перестают отображаться вражеские войска, различно для пехоты и кавалерии. EXPERT - загораживается обзор войскам; влияние на скорость и усталость; полностью скрываются вражеские войска, которые не видны ни одной из Ваших частей (отображается только флаг командующего); расстояние, на котором перестают отображаться вражеские войска, различно для пехоты и кавалерии; частично скрываются Ваши войска, которые не видны старшему командиру.

MORALE - Боевой дух. SIMPLE - боевой дух зависит от потерь в бою, и если он падает слишком низко, солдаты бегут с поля боя. BASIC - все то же самое, все части считаются закаленными, и нет зависимости боевого духа от местности, усталости, снабжения или личности генерала. AVERAGE - на боевой дух влияет боевой опыт войск, а также условия местности. ADVANCED - влияют опыт, местность и личность генерала. EXPERT - влияют опыт, местность, усталость, снабжение и личность генерала.

VICTORY CONDITIONS - Условия победы. Общий исход войны определяется набранными очками (VICTORY POINTS), которые стороны получают при занятии вражеских или нейтральных городов (разумеется, ценность разных городов различна). Чем проще уровень, тем меньше городов Вам надо занять для достижения победы.

Военная кампания

После того как Вы выбрали режим кампании и задали уровни реализма, Вы попадаете на экран кампании. Основное окно на этом экране занимает карта восточной части Америки, которую Вы можете рассматривать полностью или - в более крупном масштабе - по частям. Пользуясь этой картой, Вы будете руководить всеми аспектами кампании. Игра начинается в 8 вечера 12 апреля 1861 года - накануне первых боевых действий Гражданской войны. Каждый день войны делится на две части: ночью (с 8 вечера до 7 утра) Вы отдаете приказы и распоряжения, днем они выполняются (как и приказы противной стороны) - происходит передвижение войск, строительство объектов и т. д.; при этом Вы остаетесь пассивным наблюдателем и время соответственно идет гораздо быстрее. Ход времени отмечает иконка с часами под основным окном. Если Вы уже отдали необходимые распоряжения и не хотите пассивно ждать утра, просто кликните на эту иконку, и наступит день. Когда войска противников встречаются (сходятся менее, чем на 8 миль), происходит сражение (все сражения обрабатываются в последнюю очередь, после всех перемещений). Если в битве за город принимают участие не слишком значительные силы, компьютер вычисляет результат сам и информирует Вас; при этом Вы можете посмотреть на территорию, где разыгрался бой, в более крупном масштабе, кликнув на появившуюся в правом нижнем углу опцию "переключить масштаб" (ZOOM). Сообщение о победе отображается радостным "Ура!" (HOORAY!), о поражении - меланхоличным OK. Более подробная информация о том, где произошла битва, кто победил и какие потери (CASUALTIES) понесли стороны, сообщается в нижней части экрана, под основным окном. Если речь идет о крупном сражении, Вы можете принять командование на себя - в правом нижнем углу появляются две опции меню:

PLAY - Командовать боем (подробно о режиме битв мы расскажем ниже).

CALCULATE - Предоставить компьютеру самому решать, кто здесь достоин победы.

На карте обозначены города, водоемы, границы штатов. Позиции основных войсковых соединений обозначены флажками соответствующих сторон; кораблям, как нетрудно догадаться, соответствуют силуэты кораблей. Основные города и железнодорожные станции Севера и Юга обозначены квадратиками: синим цветом - принадлежащие северянам, красным - южанам, коричневым - нейтральные. Когда мышка не указывает ни на один из объектов, в верхней строке отображается полоска, отражающая соотношение занятых городов: соответственно, в зависимости от того, на чьей стороне Вы сражаетесь, Ваша задача как можно больше увеличить синюю или красную полосу. Белая вертикальная риска отражает начальное соотношение (изначально южане контролируют почти вдвое больше городов, хотя у северян преимущество в военной силе). Кроме того, у каждой стороны имеются красные риски: если полоска противника переходит через Вашу риску, Вы проигрываете, и наоборот.

ZOOM ICON - В правом нижнем углу экрана находится иконка переключения масштаба, состоящая из двух частей: слева лупа со знаком "+", справа - со знаком "-". Если Вы кликнете сюда, мышиный курсор примет форму лупы; наведя ее на нужное место карты, кликните снова, и увидите часть карты в пятикратном увеличении, что, естественно, позволяет разглядеть более мелкие детали. Чем больше флаг, тем крупнее, во всяком случае номинально, формирование. При этом Вы можете перемещаться по большой карте с помощью SCROLL BARS - это полоски снизу и справа со стрелками на концах и панельками, длины и позиции которых на полосках соответствуют размерам и позиции фрагмента на общей карте; Вы можете кликать на стрелки или прямо на полоски для перемещения в нужную сторону по горизонтали или вертикали. Если Вы захотите вновь вернуться к мелкому масштабу (видеть сразу всю карту), кликните на знак лупы с минусом.

CHANGE MODE - Над иконкой масштабов находится иконка смены режимов. С ее помощью Вы выбираете, отдавать ли распоряжения городам (CITY MODE - на иконке фабрика) или войскам (TROOP MODE - на иконке солдаты). Режимом по умолчанию является CITY MODE. Мышиный курсор в этом режиме имеет форму здания; когда Вы водите им по карте, ближайший к нему город выделяется белым цветом, и относящаяся к нему информация отображается справа от основного окна. Если в таком положении кликнуть мышкой, город станет текущим, информация справа зафиксируется, и Вы сможете строить в городе новые сооружения или набирать новые воинские части (разумеется, если город принадлежит Вам, а не противнику). Каждый город ежедневно производит ресурсы, которые могут быть употреблены для вышеуказанных целей. Некоторые крупные города являются столицами своих регионов; соседние маленькие города "приписаны" к ним и могут отдавать им часть своих ресурсов, а могут напротив получать помощь от большого города. Количество ресурсов каждого вида изображается горизонтальными полосками; при этом зеленая их часть обозначает местные ресурсы, а желтая - те, что могут быть получены из столичного города. При этом строительство возможно только в городе, принадлежащем нейтральному или дружественному штату, каковые не меняют своей ориентации на протяжении всей игры; таким образом, захватив город во враж-

дебном штате, Вы не можете начать там стройку века, но зато и врага лишаете этой возможности.

Опишем подробнее информацию о городе, отображающуюся справа от карты. В самом верху указывается название города; оно обведено рамкой соответствующего его принадлежности цвета. Две верхние иконки отображают статус (размер и тип) города: к примеру, столица и порт. Всего в игре 17 видов населенных пунктов: маленький индустриальный (INDUSTRIAL) город, индустриальный город меньше среднего, индустриальный город больше среднего, большой индустриальный город, те же 4 градации для сельскохозяйственного (AGRICULTURAL) города (города, где развита переработка сельхозпродукции) и для смешанного (MIXED) - промышленно-аграрного города, столица (CAPITAL), железнодорожная станция (RAILHEAD), форт (FORTIFIED LOCATION), речная пристань (LANDING STAGE), морской порт (PORT). Чем больше город, тем больше ресурсов он производит.

Ниже восемь иконок отображают полезные строения, которые могут быть построены (или уже построены) в этом городе (разумеется, на нижних уровнях сложности часть этих иконок пустует). Всего в игре 11 видов таких строений: укрепления (FORTIFICATIONS) тех же четырех градаций (затрудняют взятие города противником); вокзал (RAILHEAD) - число в правой части иконки означает количество поездов, базирующихся в этом городе, что, в свою очередь, определяет, какое количество войск может быть отправлено по железной дороге за один раз; призывной пункт (RECRUITMENT CENTER) - чем их больше, тем больше солдат Вы сможете мобилизовать; тренировочный лагерь, госпиталь, лагерь военнопленных (описаны выше), а также интендантский склад и фургоны для снабжения войск (SUPPLY WAGONS) - от их числа зависит, насколько оперативно снабжаются войска с данного склада. Если Вы можете построить (или улучшить) какое-нибудь из этих сооружений, его иконка выделяется белой рамочкой, и, наведя на нее мышку, Вы увидите в верхней строке "BUILD A <сооружение>"; если кликнуть на иконку, у Вас запросят, хотите ли Вы строить данное сооружение, указав при этом, сколько дней (DAYS) на это уйдет. Ответив утвердительно, Вы начнете строительство. Раз начавшись, оно уже не может быть остановлено. Для строящихся сооружений в черном прямоугольнике в центре иконки отображается (в процентах) выполненная часть работы. В начале игры, пока в городах не накопились ресурсы, Вы обычно можете строить очень мало сооружений.

Ниже в виде полосок изображены уровень снабжения города и его ресурсы (их может быть до четырех, в зависимости от уровня сложности).

Еще ниже расположены 4 иконки, обеспечивающие формирования новых воинских частей: левая верхняя - пехота, левая нижняя - артиллерия, правая верхняя - кавалерия и правая нижняя - флот (не в каждом городе можно формировать части всех четырех типов). Как и с сооружениями, когда Вы можете сформировать новый полк (или построить корабль), соответствующая иконка выделяется белым цветом. Кликнув на нее, Вы получите новый ряд крупных иконок, соответствующих различным видам данного рода войск; их число зависит от уровня сложности и ресурсов города (подробнее о разных видах войск см. выше, в главе "Уровни реализма"). Самая нижняя иконка солдат с саблей - здесь и в других местах означает "все действия выполнены, вернуться к игре". После того как Вы кликнули на иконку соответствующего вида полка, Вам сообщают, сколько дней займет формирование, и спрашивают, сколько таких полков формировать (Появляются кнопки "BUILD 1", "BUILD 2" и т.д. - это число зависит от ресурсов города; если Вы раздумали

формировать такие части, кликните на кнопку "CANCEL"). Процент проделанной работы по формированию отображается так же, как и для сооружений.

После того как Вы отдали необходимые распоряжения в городе, кликните на иконку солдата с саблей, чтобы выбрать на карте другой город или перейти в режим управления войсками (TROOP MODE).

Курсор в режиме TROOP MODE представляет собой силуэт солдата. Так же, как и в режиме городов, ближайшая к курсору армия или независимое формирование (его флаг) выделяется белой рамкой, и информация о нем отображается справа от основного окна. Если формирование движется, его маршрут изображается красной линией с крестом на конце.

Информация справа выглядит следующим образом (сверху вниз): название формирования, его командир, общая численность пехоты, кавалерии, артиллерии, общая численность всех солдат (изображается числом и полоской; ее желтая и красная часть означает потери ранеными и убитыми), три полоски (гистограммы) - боевой дух, усталость, уровень снабжения, и иконка, отображающая текущий выполняемый приказ (о них ниже). Информация о вражеских войсках ограничивается в зависимости от уровня реализма.

Левым кликом на выделенное формирование Вы делаете его текущим; справа от основного окна появляются иконки приказов (Для кораблей они выглядят иначе, чем для сухопутных войск; приказы кораблям мы рассмотрим ниже). Войска могут получать следующие приказы (иконки перечисляются слева направо, сверху вниз): двигаться в заданный пункт (ADVANCE); то же, принимая меры предосторожности (CAUTIOUS ADVANCE); двигаться быстро (RAPID ADVANCE); стоять на месте (STAND); удерживать позицию (HOLD); обороняться (DEFEND); отойти (WITHDRAW) - отход прикрывается арьергардом; просто отступить (RETREAT); быстро отступить (RAPID RETREAT). Иконка приказа, выполняемого в данный момент, выделяется красным цветом; если только что отданный приказ не выполняется, еще или вообще (что, как Вы помните, возможно на высших уровнях реализма), то его иконка выделяется желтым. Если Ваш приказ требует передвижения (ADVANCE, WITHDRAW или RETREAT), тогда кликом на карте Вы должны указать пункт назначения. При этом маршрут отображается красной линией, пока конечный пункт не указан; окончательный маршрут изображается белой линией. Если Вы выбираете движение поездом или по воде, то путь до ближайшей станции или порта, определяемый автоматически изображается красным, а дальше белым.

Ниже 4 иконки определяют, каким способом следует двигаться: самым оптимальным (BY BEST ROUTE - по умолчанию), своим ходом (BY LAND), поездом (BY RAIL) или кораблем (BY WATER). Учтите при этом, что корабли, перевозящие солдат - это не те NAVAL и RIVERINE UNITS, которые Вы используете в боевых действиях; это гражданские суда, о постройке которых Вам не надо заботиться. Если во время передвижения по рельсам или по воде оказывается, что путь перекрыт врагом, войска покидают транспортное средство и останавливаются в ожидании дальнейших распоряжений. Естественно, поезд самое быстроходное средство передвижения.

Морские и речные суда используются для бомбардировки и блокады вражеских прибрежных городов, а также для прорыва этой блокады. Когда Вы наводите мышку на эскадру (силуэт корабля под флагом; часто, впрочем, громкое слово "эскадра" означает один корабль), справа появляются крупные иконки с изображением кораблей разных типов; те из них, которых в данной эскадре нет, затемнены. С помощью клика Вы делаете эскадру текущей и можете отдавать приказания кораблям. Морские (NAVAL) суда дейст-

вуют только в море и прибрежных водах, речные (RIVERINE) - только в реках и прибрежных водах, а прорыватели блокады - в районе своего порта. Все моря и реки поделены на водные зоны; в каждой такой зоне может находиться флот той или другой стороны. Если в зону входит вражеский флот, происходит морское сражение, в результате которого корабли проигравшей стороны тонут либо отступают. Флот автоматически обстреливает вражеские города в занимаемой им зоне и блокирует вражеские порты.

На иконках кораблей выбранной эскадры имеются два числа: левое обозначает, сколько в зоне свободных кораблей этого типа, а правая - какому количеству кораблей Вы отдаете приказ. Левый клик переводит один корабль из первой категории во вторую, правый - из второй в первую. После того как Вы отобрали нужное число кораблей, переведите мышиный курсор на карту, и Вы увидите все зоны, куда могут отправиться выбранные суда; эти зоны обозначаются серыми силуэтами кораблей. При перемещении курсора по этим зонам белая ломаная линия отобразит возможный маршрут. Кликнув на зону назначения, Вы отправите корабли в путь. Пока они движутся между зонами, им нельзя отдать новый приказ (в отличие от сухопутных частей).

Структура армии

В этой игре поддерживается полноценная многоуровневая структура армии. Минимальной единицей является полк (REGIMENT), минимальной независимой единицей (т.е. такой, которой Вы можете отдавать приказы непосредственно, а не через старшего командира) бригада (BRIGADE). Численность пехотного полка не превышает 1000 человек, артиллерийского - 200 и кавалерийского - 500. Бригада состоит из нескольких полков; к примеру, бригада, включающая 4 пехотных и 1 артиллерийский полк, может достигать численности в 5000 человек; командует бригадой бригадный генерал. Несколько бригад образуют дивизион (DIVISION - до 20000 человек) под командованием однозвездного дивизионного генерала. Несколько дивизионов образуют корпус (CORPS) под командованием двухзвездного генерала, и, наконец, из корпусов состоит армия, численность которой может доходить до 130000 человек; командует армией трехзвездный генерал. В процессе игры Вы можете изменять структуру своих армий, разделять и объединять их, переназначать командующих и переподчинять войсковые соединения. Все это делается на экране списка текущей армии (CAL - CURRENT ARMY LIST).

ENTER CURRENT ARMY LIST - Попасть на этот экран можно двумя путями: либо с помощью правого клика на формирование (флажок) на карте, либо кликнув на иконку с изображением древовидной структуры (она расположена над иконкой переключения CITY/TROOP MODE.

Здесь Вы можете наблюдать всю структуру Ваших войск от армий (в самом верху, трехзвездные планки) до отдельных полков (квадратные иконки с изображением пехотинцев, кавалеристов или пушек.) Если Вы попали на этот экран посредством правого клика на некое воинское формирование, оно (все относящиеся к нему иконки) будет выделено красной окантовкой. Каждая армия представлена в виде древовидной структруры, отражающей, кто в чей состав входит и кто кому подчиняется. Стрелки "влево" и "вправо" служат для горизонтального скроллирования (перемещения по структуре). Вопросительные знаки означают, что на это место может быть добавлено новое формирование со-

ответствующего уровня. В нижней части экрана имеются списки свободных полков (слева) и генералов (справа), которые могут быть подключены к боевым действиям. В правом нижнем углу уже знакомая иконка с солдатом для возвращения на основной экран. Вверху экрана слева отображается в виде полосок (гистограмм) информация о формировании, на которое наводится курсор, справа - о его командире (или генерале из списка незанятых генералов, если курсор указывает туда). О формировании сообщается его название, ниже численность (цифрами на фоне полоски), под ней две гистограммы - боевой дух и снабжение, ниже еще две - усталость и опыт (чем он выше, тем эффективнее формирование в бою). О генерале сообщается его имя и четыре параметра в виде гистограмм: две сверху - эффективность и способности, две снизу - агрессивность (готовность атаковать) и боевой опыт.

На экране CAL Вы можете вносить следующие изменения в структуру армии: перемещать (переподчинять) генералов вместе с их формированиями, переназначать самих генералов, перемещать (переподчинять) полки, вводить новые полки в структуру армии и отдавать приказы формированиям; при этом Вы можете разделить формирование, выведя, к примеру, бригаду из состава корпуса и отправив ее захватывать маленький город, а также возвращать ранее выделенные формирования под общее командование.

Для того чтобы произвести какие-то действия над формированием, кликните на его иконку (квадрат для полка и соответствующую планку для всех вышестоящих), появится меню. Каждое такое меню содержит название формирования с именем командира (если им командует генерал) и несколько выбираемых альтернатив, среди которых всегда есть FIND ON MAP (Найти на карте, при этом Вы автоматически возвращаетесь на карту кампании в увеличенном масштабе, расположенную в окне так, чтобы флаг выбранного формирования (или того, в состав которого оно входит) оказался по центру); другая, всегда присутствующая альтернатива - CANCEL (выйти из меню без всяких действий), она расположена внизу меню. Так как Вы не можете непосредственно командовать полком, то для него, помимо вышеназванных, присутствует только одна опция - TRANSFER UNIT, переводящая полк в разряд свободных, не участвующих в боевых действиях; название полка помещается в левое нижнее окно (в это же окно попадают только что сформированные в Ваших городах полки). При этом это название пишется красным, что означает невозможность отдачи новых распоряжений полку. Полк не может получать новые распоряжения в течение 24 часов; это время уходит на реорганизацию и возможное перемещение к новому месту службы. По истечении этого срока Вы можете вновь включить полк в одну из бригад. Для этого выберите полк из списка свободных (появится меню, в нем надо выбрать TRANSFER UNIT) и перенесите появившуюся иконку на иконку бригады, закончив это действие кликом. В состав бригады может входить не более 6 полков. Вы можете создать новую бригаду (а также формирование более высокого уровня, хотя вряд ли имеет смысл создавать армию, в которой один единственный полк), поместив иконку полка на вопросительный знак соответствующего уровня. При этом на командные посты в новых формированиях будут автоматически назначены генералы, однако, если Вас не удовлетворит автоматический выбор, Вы можете заменить их более толковыми. Чтобы назначить генерала, выберите его из списка незанятых генералов (правое нижнее окно) и поместите его иконку на иконку соответствующего формирования. Если оно уже находилось под командованием другого генерала, тот переместится в список незанятых. Вы можете также объединить полк с уже действующим полком, переместив

его не на иконку бригады, а на иконку полка. Однако это возможно лишь в том случае, если численность объединенного полка не превысит 1000 человек.

Для бригад, дивизионов, корпусов и армий меню содержит больше альтернатив. С помощью команды ISSUE ORDERS (отдать приказы) Вы можете вывести формирование из подчинения старшего командира, сделав его отдельным; такое формирование имеет на карте собственный флаг и подчиняется непосредственно главнокомандующему, т.е. Вам (Разумеется, армии и так имеют этот статус, и их ниоткуда "выводить" не надо). Выбрав эту альтернативу, Вы выходите из режима CAL и попадаете в описанный ранее режим отдачи приказов текущему формированию. Отдельные формирования в структуре CAL отделены от общего дерева пробелом или, когда приказ на воссоединение получен, но еще не исполнен, присоединены к нему тонкими линиями. Для того чтобы вернуть отдельное формирование под управление старшего командира, используйте пункт меню REJOIN COMMAND для отдельного формирования или REATTACH UNITS для старшего формирования (в последнем случае с ним воссоединятся все ранее выделенные части). При исполнении этих команд возможны задержки, связанные с территориальным перемещением войск. Вы можете также перевести то или иное формирование вместе с его генералом в другую структуру как прежнего, так и более высокого уровня. Для это воспользуйтесь альтернативой TRANSFER UNIT. В отличие от случая с полком, Вы не должны ждать 24 часа - выбранная иконка сразу переносится на нужное место. В остальном все так же, как и с полком.

Альтернатива TRANSFER GENERAL позволяет снять генерала с командования выбранным формированием и отправить его в список незанятых генералов, где он будет отдыхать и готовиться к новому назначению в течение 24 часов (в это время его имя будет написано красным, и его нельзя будет выбрать из списка). Если Вы сняли генерала, сразу же назначьте на его место другого, иначе эффективность осиротевшего формирования будет крайне невысока (в самом деле, нельзя доверять такой ответственный пост простому полковнику). Формирование, не находящееся под управлением генерала, имеет иконку серого цвета.

Режим отдельных битв

В этот режим Вы попадаете как с помощью правой нижней иконки стартового экрана, так и из режима кампании, сделав выбор между PLAY и CALCULATE в пользу PLAY. В первом случае Вы должны выбрать историческую битву из списка, состоящего из 8 альтернатив: ANTIETAM, BULLRUN, CHICKAMU, FREDRICK, GETTYSBRG, MILLSPR, SHILOH и WILSONS. Хотя на самом деле некоторые из этих битв продолжались несколько дней, в Вашем распоряжении будет только один день, по окончании которого подводится итог на основании потерь обеих сторон и контролируемой ими территории (при полном разгроме одной из сторон итог подводится раньше). По окончании битвы Вам сообщают ее результат - как текстом внизу, так и картинкой на весь экран с изображением солдат победившей армии. Если изображены и конфедерат, и федерал, значит, битва окончилась "вничью". Если Вы играли в режиме исторических битв, игра на этом заканчивается; в противном случае Вы возвращаетесь в режим кампании.

Основной экран во время битвы представляет собой изометрическую проекцию (вид частично сбоку и частично сверху) поля боя. Размер поля боя - 8 на 8 миль; соответствующий масштаб устанавливается по умолчанию. Вы можете изменять этот масштаб, пе-

ремещаться по карте с помощью SCROLL BARS (в более крупных масштабах) и поворачивать вид на 90 градусов. Для поворотов служат стрелки, "закрученные" влево и вправо; эти стрелки имеются как в верхних углах основного окна (там они имеют вид кнопок), так и в правом нижнем углу экрана (там они красные). Над основным написано, в каком направлении Вы смотрите: FACING NORTH (на север), WEST (на восток), SOUTH (на юг) или EAST (на запад). В правом нижнем углу экрана имеются также несколько маленьких иконок с лупами; в режиме битвы у Вас не 2, а 5 возможных масштабов: 8 на 8 миль (EIGHT MILES), 4 на 4 (FOUR MILES), 2 на 2 (TWO MILES), 1 на 1 (ONE MILE), 0.5 на 0.5 (HALF MILE). Уже знакомые нам лупы с плюсом и минусом переключают масштаб на один уровень в соответствующую сторону; 5 маленьких луп справа от них позволяют сразу переключиться на нужный масштаб. Наконец, кликнув на маленький косой крестик, Вы сможете отцентрировать карту относительно выбранной позиции. При мелких масштабах войска видны только по их флагам, при крупных Вы можете разглядеть сражающиеся части и даже отдельных солдат.

Иконки, расположенные под основным окном, имеют те же функции, что и в режиме кампании, за исключением часов, помощью которых теперь можно ускорять (левым кликом) и замедлять (правым кликом) ход времени, что бывает весьма полезно: Вы замедляете время, пока отдаете приказы войскам, а потом ускоряете, пока они маршируют на заданные позиции.

Флаги в этом режиме отличаются от тех, что используются в режиме кампании: это уже не государственные флаги, а аналог тех планок с соответствующими звездами, которые применяются в режиме CAL для обозначения бригад, дивизионов, корпусов и армий. Синие флаги у федералов, серые у конфедератов. Размер флага отражает уровень войскового соединения, а не его реальную численность, помните об этом. Когда Вы наводите курсор на флаг, справа от основного окна отображается та же информация, что и в режиме кампании. Когда курсор указывает в чистое поле, справа находится суммарная информация по армии федералов (сверху) и конфедератов (снизу). В четырех графах этой информации отображаются данные в абсолютных числах и процентах от первоначального состава по пехоте, кавалерии, артиллерии и всем вместе. При этом слева приводятся численности, справа - потери (в процессе боя информация динамически обновляется).

Несмотря на то, что внешне поле боя сильно отличается от карты кампании, выбор и управление формированием осуществляется так же. Левым кликом Вы делаете формирование текущим и отдаете ему один из ранее рассмотренных приказов; если приказ требует перемещения (ADVANCE, WITHDRAWAL или RETREAT), то Вы указываете мышкой куда (маршрут при этом не высвечивается). Разумеется, по полю боя войска не могут передвигаться на поезде или корабле. В бою Вам не придется объяснять каждому солдату, что он должен делать: командиры сами, в соответствии со своими способностями, перестроят часть из походного порядка в боевой, прикажут развернуть пушки, открыть огонь и т.д. Таким образом, Ваша задача сводится к тому, чтобы нужные части оказались в нужное время в нужном месте с нужным приказом (к примеру, наступать, а не отступать). С помощью правого клика (или уже знакомой иконки с древовидной структурой) Вы опять-таки попадаете на экран CAL, где можете разъединять или объединять силы, а также просматривать информацию по формированиям и их командирам.

Под иконкой CAL находится иконка с белым флагом; она служит не для капитуляции, а для немедленного окончания сражения. Если все солдаты одной из сторон не убиты и

не бежали с поля боя, то результат определяется из соотношения потерь и контролируемых территорий. Если битва не заканчивается досрочно, она заканчивается на закате, который стабильно происходит в 8 часов вечера, в процессе боя освещение периодически меняется, символизируя поднимающееся к полудню и клонящееся к закату солнце.

Режим энциклопедии

Если Вы не знаете английского или не интересуетесь историей, можете пропустить эту главу. Режим энциклопедии носит чисто познавательный характер.

Войдя в этот режим, Вы увидите первый экран энциклопедии, представляющий собой раскрытую книгу, на страницах которой 8 крупных иконок (4 на левой странице, 4 на правой), содержащих информацию по следующим разделам (сверху вниз, сначала левая страница, потом правая): биографии, оружие, тактика, фотографии и картинки, битвы, история, FEATURES, песни времен войны. В правом нижнем углу - иконка выхода из режима энциклопедии.

Кликнув на одну из этих восьми иконок, Вы попадаете в соответствующий раздел; внизу при этом, слева от иконки выхода, добавляется иконка возврата на первый экран энциклопедии. После того как Вы выберете интересующую Вас статью раздела, в нижней части экрана добавляются новые иконки. Слева при этом находятся 2 иконки со стрелками: влево - переход к предыдущей статье - и вправо или вниз - переход соответственно к следующей статье или к продолжению этой. Правее - иконка возврата на экран раздела (лестница и стрелка), где Вы можете выбрать новую статью. Еще правее последняя добавившаяся иконка (закрученная влево стрелка), она служит для возврата к предыдущей теме, когда Вы пользуетесь услугами гипертекстовой среды. Понятие "гипертекст" означает, что некоторые слова или фразы в тексте статьи выделяются особым образом (в данном случае красным цветом), и, выбрав их с помощью мышки или клавиатуры (в данном случае только мышки), Вы переходите к другой статье, содержание которой связано с этими словами. Там, в свою очередь, могут содержаться свои ссылки на другие статьи и т.д. Из любого места Вы можете вернуться назад, для этого-то и служит рассматриваемая иконка.

Рассмотрим каждый из разделов чуть подробнее.

Биографии. На странице слева приведен список видных деятелей Гражданской войны со стороны северян, на странице справа - южан. Выбор, как и везде, осуществляется левым кликом. Каждая биография сопровождена портретом.

Оружие и Тактика. В обоих этих разделах имеется по 4 статьи, относящихся к пехоте (левая верхняя иконка), кавалерии (левая нижняя), артиллерии (правая верхняя) и флоту (правая нижняя).

Фотографии и картинки. Два плотных столбца названий представляют весьма богатый набор изображений той эпохи.

Битвы. На правой странице - список важнейших сражений Гражданской войны; выберите любое для просмотра его описания. Некоторые описания снабжены картами.

История. Левая верхняя иконка позволяет посмотреть хронологию войны (только перечень событий), левая нижняя - статью "Краткая история Гражданской войны" профессора Дэвида Мюррея, правая верхняя и правая нижняя - более полные описания периодов соответственно 1861 - 1862 и 1863 - 1865 годов.

FEATURES. Несколько статей того времени из газеты "Kentucky Times".

Песни. Содержит тексты военных песен той поры.

Общие рекомендации

Как уже отмечалось, эта игра не относится к числу проходимых за один вечер (если речь идет о режиме кампании), поэтому Вам придется думать о долговременной стратегии. В самом деле, строительство сооружения или формирование нового полка может занимать несколько десятков игровых дней, а за это время общая ситуация может сильно измениться.

Прежде чем играть в режиме кампании, рекомендуем Вам потренироваться на режиме исторических битв - умение командовать войсками на поле боя весьма пригодится впоследствии. Во время боя помните о факторах, влияющих на боевой дух войск (эти факторы зависят от уровней реализма). Наибольшие потери войска несут от грамотного артиллерийского огня; обычно артиллерия сама разворачивается в нужный порядок, однако Вы должны позаботиться о том, чтобы она прибыла в нужное место, а не остановилась слишком далеко от противника. В то же время сами орудийные расчеты беспомощны против кавалерийской и даже пехотной атаки с фланга или тыла, если, разумеется, они не прикрыты с этих сторон другими частями. Пехота, особенно элитные ее части (SNAPSHOOTERS), также способна достаточно эффективно обороняться от противника. Вообще в ходе боя следите за цифрами потерь: если Ваши цифры стали расти быстрее, чем у противника - это верный знак, что Вы действуете неправильно. Максимально замедлите время, оцените обстановку и отдайте новые распоряжения. Не стремитесь все время атаковать, помните, что по законам тактики потери наступающего всегда больше. Огонь даже одной артиллерийской батареи способен остановить превосходящие силы наступающего противника, при этом у компьютера может не хватить ума отвести своих солдат на безопасное расстояние, и они будут стоять напротив, постреливая из ружей и получая ответ из пушек. Даже если суммарная сила Ваших войск заметно уступает силе противника, Вы можете добиться победы или хотя бы ничьей. Для этого активно маневрируйте, создавая локальное превосходство: атакуйте отбившуюся бригаду противника тремя-четырьмя своими. Подкрепление к ней может не успеть, может вообще не подойти, а может подойти и быть остановленным Вашим заградительным огнем. Если войска противника сконцентрированы в одном месте, займите своими формированиями побольше территории. Если Вы видите, что Ваши дела до сих пор шли на хорошо, а теперь ситуация меняется не в Вашу пользу, используйте иконку немедленного окончания боя - хотя финальные результаты будут несколько отличаться от тех, что были на момент клика на иконку, весьма вероятно, что победа достанется Вам.

В режиме кампании старайтесь занять и удерживать побольше городов. Не отправляйте целую армию брать маленький, да еще незащищенный городишко: для этого достаточно бригады. Помните о важности контроля над железнодорожными станциями и не

отправляйте войска через полстраны пешком. Помните и об усталости войск от постоянных переходов. Используйте флот для блокады и обстрела вражеских портов. Формируя новые полки, не брезгуйте не элитными видами: конечно, регулярная пехота, а тем более SHARPSHOOTERS лучше ополчения, но велика ли от этого польза, если у Вас захватят половину городов прежде, чем Вы успеете сформировать элитные части? Когда Вам предлагают участвовать в бою (выбрать между PLAY и CALCULATE), смотрите на соотношение сил (указывается внизу экрана). Если на Вашей стороне численное превосходство, смело предоставляйте дело компьютеру. При примерном же равенстве и тем более преимуществе противника надежнее взять дело в свои руки. Что еще? Ну, конечно же, регулярно записывайтесь и восстанавливайтесь, если дела пойдут совсем плохо. Но не делайте этого, если Вы потеряли один-два города (особенно, если при этом невелики потери в живой силе) - на такой масштабной войне это мелочь.

Итак, сражайтесь за федерацию и свободу негров или за конфедерацию и рабство их же - в зависимости от того, какая идея Вам больше нравится. У Вас есть шанс доказать, что, как говорили в одном фильме, "историю делали дураки и двоечники", а уж Вы-то все сделаете гораздо разумнее и в более короткие сроки.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Фирма	Interplay
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD
Видео режимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound/MAX, Roland

Исходя из названия игры, которое переводится как "Завоевание Нового Мира", Вы можете смело предположить, что от Вас требуется завоевать какие-то новые земли... И в чем-то окажетесь правы, так как военные действия являются неотъемлемой частью данной игры. Но основной Вашей "головной болью" станет экономическая сторона дела.

Действие игры разворачивается в начале 16 века (точнее, в 1493 году), и за основу сюжета было взято освоение Америки. Из-за этого получился следующий набор стран, участвующих в борьбе за владение Новым Светом: Британия, Голландия, Франция, Португалия, Испания и в игре, конечно, присутствуют индейцы. В зависимости от типа игры Вы можете выбрать себе одну из стран, под флагом которой будете выступать, и начать захват и колонизацию земель. Если обобщить Ваши задачи в этой игре, то все можно свести к такому списку: во-первых, от Вас требуется исследовать территории и дать названия большим рекам и горным вершинам, что принесет дополнительные очки Вам и славу Вашей метрополии; во-вторых, следует основать и развить колонии, чтобы иметь достаточно ресурсов и денег; в-третьих, создать мощную армию для защиты своих поселенцев; в-четвертых, постараться "выжить" остальные страны с известной Вам территории; и, наконец, в-пятых - добиться независимости, если Вы играете за одну из европейских стран, или объединить все племена, если Вы играете за индейцев. Если для Вас этот список великоват, то выполнение некоторых задач, например развитие колонии, Вы можете переложить на компьютер.

Игра выполнена в традиционном стиле пошаговой стратегии, так как это единственно приемлемый способ контролировать происходящее на довольно большой территории. Сразу в глаза бросается изумительная графика, к тому же в SVGA режиме. Звуковое оформление также сделано на уровне. Весьма нетрадиционно создатели игры подошли к интерфейсу самой игры - он оконный, теперь Вы можете всегда переместить окно с любым меню туда, где Вам оно меньше мешают обзору. Для этого кликните (кратковременно нажмите кнопку мыши) на окне и, не отпуская кнопки, передвигайте его. В левом верхнем углу каждого окна есть кнопка, кликнув на которой Вы уберете его с экрана. Управление осуществляется мышью, правая кнопка которой вызывает справку о любом отряде, постройке или меню. На левую кнопку ложатся все остальные обязанности. Если Вам не нравится, что вторая рука остается без дела, то можете воспользоваться клавишами, которые дублируют ("горячие" клавиши) некоторые команды. Список этих клавиш будет приведен ниже.

Стартовое меню

Стартовое меню разделено на две части.

Под заголовком SOLITAIRE GAME находятся кнопки для игры одного человека:

GREAT NEW GAME

Начать новую игру.

CONTINUE SAVED GAME

Продолжить ранее отложенную партию. Рассмотрим процесс сохранения и загрузки игры. Вы не можете покинуть игру не сделав откладку, так как эти опции объединены в одной кнопке. Запись отложенной партии происходит в файл, именем которому служит название игры или название ранее сделанной откладки, если Вы продолжаете старую игру. Когда Вы войдете в данное меню, то увидите кнопки с названием файлов откладок, сбоку от которых будет стоять номер хода, когда она была сделана и имена игроков, участвовавших в этой игре. Здесь же находятся две кнопки:

MORE GAME - Для перелистывания списка откладок.

DELETE - Для уничтожения лишних откладок.

Под заголовком MULTIPLAYER GAME эти же кнопки выполняют почти такие же функции: настройку и загрузку партии, но с участием удаленного пользователя, т.е. для игры по модему или в компьютерной сети. Также добавлена еще одна кнопка:

JOIN NEW GAME

Для начала новой партии с уже установленными параметрами связи.

Снизу этого меню имеются еще три кнопки:

COMBAT DEMO

Служит для приобретения навыков боя перед началом игры.Потренироваться перед боем очень и очень желательно, так как в этой игре поле боя и правила несколько отличаются от привычного. Но об этом потом, а пока разберемся с работой этого меню (вернее, набора меню).

COMBAT PARAMETERS - Позволяет указать свое имя в строке NAME и выбрать место сражения в строке LOCATION: FORES - лес, RIVER - река, GRASS - равнина. Еще здесь находится строка POINTS, число в которой показывает сумму денег, отпущенную для набора армии. Кликнув на кнопке CONTINUE, Вы попадете в следующее меню, именуемое SELECT BATTLE OPPONENTS. Здесь Вам надо указать, кто будет нападать(ATTACKER) и кто - защищаться (DEFENDER). Кликнув на рамке, Вы сможете распределить роли между собой (введенное Вами имя) и компьютером (AI). Ниже Вы увидите строчку с название местности, где произойдет сражение, и кнопку BEGIN, кликнув на которой, Вы двинетесь дальше, или кнопку RE-REGISTER, которая вернет Вас в предыдущее меню.

BATTLE PLAIN FOR... (имя игрока) ATTACKER (или DEFENDER) - Это меню появится перед Вами два раза. В первый раз Вам предстоит набрать войска для атакующей стороны, а во второй для защищающейся. В этом меню Вы сначала можете выбрать страну, под флагом которой будете сражаться. Для этого кликните на рамке PLAY AS и сделайте

свой выбор. Затем Вам предстоит определить соотношение пехоты (INFANTRY), кавалерии (CAVALRY), артиллерии (ARTILLERY) и лидеров (LEADER) в Вашей армии. Вы располагаете определенной суммой, которая указана в строке...POINT LEFT, на которую можете закупить армию. У каждого отряда разное назначение, и соответственно у них разная цена. И, наконец, кликнув на кнопке COMPLETE, Вы окажетесь на поле боя. А вот, что Вас там ждет - читайте в одной из следующих глав.

OPTIONS

Вызывает небольшое меню опций:

SOUND - Регулировки звука.

ANIMATIONS - Настройка анимации.

BLOOD - Количество видео эффектов.

END TURN PROMPT - Окно для подтверждения окончания хода.

NETWORK - Настройка параметров сетевой игры.

QUIT GAME

Выйти из игры.

Игра против компьютера

При игре против компьютера Вы можете выбрать один из пяти сценариев или создать свой собственный. Как только Вы кликнули на кнопке начала новой игры, то сразу попадете в меню выбора сценария. Меню разделено на две части: в левой, под заголовком SCENARIOS, находятся кнопки с названиями сценариев, а в правой части - дается справка о выбранном типе игры:

GAME NAME - По умолчанию игре присваивается имя по названию сценария, которое впоследствии присваивается файлу при сохранении отложенной партии. Вы можете вписать новое имя, для чего сначала кликните на рамке с именем.

PLAYER NAME - Имя игрока. По умолчанию присваивается имя, характерное для жителей страны, за которую будете играть, но Вы можете его изменить.

PLAY AS - Страна, за которую Вы будете играть. Если в игре по сценарию участвует несколько стран, то в рамке после названия страны Вы увидите стрелочку, и тогда, кликнув на этой рамке, Вы сможете выбрать себе "подходящую" родину.

MAXIMUM TURNS - Длительность игры, которую можно изменить, кликая на кнопках справа от цифры. Присутствует только в сценарии ISLAND.

BEGIN GAME - Когда определитесь со сценарием, кликните на этой кнопке и начинайте игру.

Настройка игры с участием другого человека или даже нескольких человек почти ничем не отличается от настройки игры против компьютера. Исключение составляет строка HUMAN PLAYER в меню настройки игры, где Вы должны указать количество игроков-людей. Потом следует указать в меню для определения игрока характеристики для каждого играющего, и после этого можно начинать игру.

Сценарии

Перед началом игры Вам на выбор предлагается пять готовых сценариев, от легкого, где Вы сможете поднабраться опыта, до сложного, где Вам будут противостоять несколько сильных противников.

TUTORIAL

Данный сценарий является обучающим. Вам дается 40 ходов, в течение которых Вы должны выполнить четыре задания. В начале этого сценария Вы имеете один корабль, на борту которого находятся несколько разведчиков и немного войск. Первое задание заключается в обследовании территории и установке трех ориентиров, которыми могут служить большие реки или горные вершины.Чтобы побыстрее производить разведку местности, расформируйте отряд на отдельные группы, и пусть они тоже занимаются осмотром местности. Двигаются они медленнее разведчиков и с трудом преодолевают горы, поэтому используйте их на равнинной местности или в лесах. Основной задачей для второго задания является основание колонии, а третьего - развитие колониального поселения до второго уровня. Поселенцев Вы получите на шестой тур вместе с новым кораблем. Четвертое задание заключается в уничтожении французской колонии, местоположение которой Вам укажут индейцы или Вы найдете ее сами. Для этого потребуется очень сильная и многочисленная армия. На каждое задание отводится по 10 туров, но это не означает, что Вы должны использовать их обязательно полностью. Чем раньше Вы завершите задание, тем больше времени останется на следующее. Когда Вы закончите очередное задание, то в начале следующего тура появится окно с поздравлением, и, когда кликните на кнопке NEXT, окно с текстом следующего задания.

ISLAND

Этот сценарий тоже является демонстрационным, но здесь нет определенного задания, а победитель определяется по набранным очкам. Время игры ограничено 40 турами, но Вы можете изменить ее продолжительность. В сценарии участвует уже три противоборствующие стороны, и у Вас есть право выбора между Португалией, Испанией и Францией. Индейцы не кровожадны и мешать Вам сильно не будут.

NATIVES

В данном сценарии Вы должны, играя за индейцев, объединить все племена в союз. При игре за индейцев имеются свои специфические особенности, о них позже.

SIRVIVOR и CONQUISTADOR

Эти сценарии отличаются между собой по количеству и силе участвующих в разделе территорий сторон. Но их объединяет одно условие - победителем может быть только тот, кто выживет в войне.

CUSTOM

Если Вы хотите составить сценарий по собственному вкусу, то нужно кликнуть на этой кнопке. В правой половине экрана появится меню для настройки игры, состоящее из двух частей. Здесь Вы увидите две кнопки:

GAME SETUP - Общая настройка игры.

Game name - Название будущего сценария, по которому Вы сможете отыскать в дальнейшем отложенную партию.
Computer players - Количество компьютерных оппонентов в игре.
Maximum turn - Количество ходов, в течение которых продлится игра. Вы можете выставить от 10 до 300 или выбрать UNLIMITED и играть до полного истребления одной из сторон или пока кто-то не наберет выигрышное количество очков, которое устанавливается в следующем пункте.
Winning score - Количество очков, при наборе которых один из игроков становится победителем. Поставив UNLIMITED в этом и в предыдущем пункте, Вам придется играть до полной победы над остальными игроками (или поражения).
Indian settlements - Количество индейских поселений на территории Новой Земли.
Land seeds - Количество территории суши.
Water seeds - Количество водной территории.
Resources are - Наличие ресурсов в земле: SCARE - бедное, NORMAL - нормальное и ABUNDANT - обильное. От качества земляных ресурсов будет зависеть производительность Вашей промышленности.
Play time bonus - Начисление дополнительных очков за успешное развитие колонии и другие полезные действия или штрафные санкции за нарушения.
Movement is - Дальность продвижения отрядов по территории: DIFFICULT - малая, NORMAL - нормальная и EASY - большая.
Difficulty is - Сложность игры, от которой зависит, как станут вести себя соседи и как будут идти у Вас дела: VERY EASY - очень легкая, EASY - легкая, NORMAL - нормальная, HARD - трудная и VERY HARD - очень трудная игра.

PLAYER SETUP - Определить характеристики игрока.

Player name - Вы можете указать здесь имя, под которым хотите фигурировать в игре.
Play as - Определиться, за какую страну станете играть: BRITAIN - Великобритания, HOLLAND - Голландия, FRANCE - Франция, PORTUGAL - Португалия, SPAIN - Испания или NATIVE - индейцы.
Victory point bonuses - Основное начисление очков идет по четырем пунктам: развитие колонии (COLONY), исследовательская деятельность (EXPLORATION), за выигранные сражения (COMBAT) и за дипломатические отношения и действия (DIPLOMACY). Вы можете увеличить набранные очки, добавив к каждому пункту небольшие проценты, которые берутся от имеющегося числа и добавляются к итоговому результату. Вам дается 40 единиц на распределение премий по этим четырем пунктам и на покупку характеристик, описываемых в следующем абзаце. Оставшееся количество процентов указано в строке...PERCENTAGE POINTS LEFT. Кнопка CLEAR POINTS позволяет стереть указанные числа и начать распределение заново.

Special abilities - Вы можете взять себе одну из характеристик, которая даст Вам следующее: MISER - собранное количество золота превращается в очки и добавляется к итоговому результату, COLONIST - Вы получите дополнительные очки за прирост населения колонии, PACIFIST - дополнительные очки начисляются за развитие и защиту колонии, а за нападение на кого-либо очки будут сниматься, DISCOVERER - дополнительные очки за исследование местности, CARTOGRAPHER - увеличивает дальность движения наземных отряд, но дополнительных очков не дает, NAVIGATOR - увеличивает дальность движения кораблей, но тоже без дополнительных очков, CONQUEROR - форт позволяет содержать большее количество отрядов, чем обычно, но без дополнительных очков, MISSIONARY - улучшает отношения с индейцами, но без дополнительных очков, CRAFTSMAN - увеличивает прибыль от проданного товара, но без дополнительных очков, ADMIRAL - увеличивает мощь корабля в морском сражении, но без дополнительных очков.

Установив все, что, на Ваш взгляд, требуется, кликните на кнопке BEGIN GAME и начинайте игру.

Игровое меню

Игровое меню представляет собой одно большое игровое окно, в котором разворачиваются действия, и полоску с кнопками, над которым, в свою очередь, находится строка подсказок. Для начала поясним назначение кнопок:

END TURN - Кликнув на этой кнопке, Вы передадите право хода противнику.

UNIT LIST - Позволяет найти на карте любой из имеющихся отрядов или колонию. Кликнув на ней, Вы получите одноименное меню, основную часть которого занимает список Ваших отрядов и колоний. Под списком Вы найдете несколько кнопок:

Первые четыре кнопки отвечают за отображаемые на экране категории войск. Галочка в клетке рядом с названием категории объекта говорит, что в списке указаны все, кто принадлежит к этой категории.

Colonies - Установить сортировку по колониям.
Ships - Установить сортировку по кораблям.
Military - Установить сортировку по военным войскам.
Civilian - Установить сортировку по народным ополчениям.

Кликнув в списке на названии отряда или колонии, Вы заметите, что название выделилось красным цветом.

Find - Кликнув на этой кнопке, Вы сможете увидеть выделенный отряд в центре игрового окна.

Detach - Если отряд находится на корабле, в колонии или если это военный отряд входит в армию, то, воспользовавшись данной кнопкой, Вы выведите отряд на карту и сможете им распоряжаться как самостоятельным отрядом, т.е. отделите его.

В этом меню Вы можете производить реорганизацию отрядов. Названия кораблей, колоний и отрядов, находящихся на карте и действующих самостоятельно, соединяются белой вертикальной чертой у левого края окна. Если на кораблях или в колониях находятся другие отряды или военные отряды собраны под руководством лидера, то от имен этих кораблей, колоний и лидеров отходит отдельная вертикальная черта, объединяющая относящиеся к ним отряды. И если Вы хотите, например, присоединить самостоятельный военный отряд к лидеру, то кликните на названии отряда, в результате чего появится красная рамка, и, удерживая кнопку мыши, наведите рамку на имя лидера. Но требуется, чтобы отряд и лидер находились близко друг от друга, скажем, в одной колонии, и в армии лидера оставалось свободное место.

DIPLOMACY - Это меню позволяет узнать об отношениях с другими игроками, выплатить дань своей метрополии или послать шпиона к противнику. Основное меню называется также DIPLOMACY и выполнено в виде таблицы. В графе PLAYER приводятся названия стран, колонии которых Вы нашли, и название Вашей страны. В графе RETALATIONSHIP дается оценка отношений между Вами и каждой из стран. Оценка дается текстом и в цифровом виде (от 0, если кроме войны между данными государствами никаких отношений и быть не может, и до 8, когда между двумя сторонами царит прочный мир). В графе POPULAR OPINION дается оценка Вашей популярности у общественности. На экране присутствует несколько кнопок:

Our - С помощью этой кнопки во время затяжной войны Вы можете послать противнику свое предложение о мире.
Their - Данная кнопка позволит узнать мнение противника по поводу Вашего мирного предложения.
Spy missions - Эта кнопка вызовет меню разведслужбы.
Done - Потребуется для выхода из этого меню.
Taxes - Эта кнопка позволит Вам попасть в одноименное меню, где можно узнать о своих долгах.

Пока Ваша колония находится в зависимости от своей метрополии, Вы должны платить ей дань. Сумма выплаты начинается с каких-то незначительных 3 золотых и потихоньку начинает расти вверх вместе с развитием Вашей колонии. Если за Вами числится долг, то в подменю TAXES Вы найдете кнопку, на которой будет указана величина этого долга в строке "...OF GOLD". Если кликнуть на этой кнопке, то надпись сменится на "...OF GOLD (TO BE PAID)", которая указывает, что долг переведен в нужное место. Чтобы зря не тревожиться, поставьте галочку в клетку AUTOMATED, и налог будет перечисляться автоматически. Если Вашей колонии надоело платить налоги своей стране и Вы набрались достаточно сил, то, кликнув на кнопке DECLARE INDEPENDENCE, Вы можете провозгласить свою независимость от далекой родины. Вашей метраполии не захочется терять колонию, и она постарается вернуть Вас под свой протекторат. Начнется все с того, что дипломатические отношения упадут на самый низкий уровень, и военный флот бывшей Вашей родины применит по отношению к Вашей колонии экономическую блокаду, и Вы не сможете торговать не только со своей страной, но и с Европой вообще. Это очень сильно отразится на состоянии Вашего кошелька, даже с учетом невыплат налога, перечисление которого автоматически останавливается при провозглашении независи-

мости. Если Вы не передумаете, то через какое-то время в Вашу колонию заявятся карательные войска. И вот тут, если удастся отстоять колонию, Вы и получите настоящую независимость и сможете праздновать этот день вместе с остальными американцами. Вам надо набраться терпения, так как до долгожданного дня произойдет не одно сражение и атаке подвергнутся по очереди все Ваши колонии. Между атаками будут небольшие перерывы, требующиеся для транспортировки карательных войск. Не радуйтесь, увидев в первый раз всего пару отрядов, атакующие силы будут увеличиваться с каждым разом. Если Вы не удержите колонию, то она перейдет под непосредственное управление метрополии. Вы не сможете управлять ею, пока не отобьете колонию назад. Для того чтобы вернуться под протекторат своей страны, Вы должны кликнуть на кнопке SUE FOR PEACE, и тогда со следующего хода дипломатические отношения потихоньку начнут улучшаться, возобновится торговля, но также начнутся снова и сборы налога.

SPY MISSIONS - Теперь рассмотрим процесс засылки шпиона в стан противника. Кликнув на этой кнопке, Вы попадете в одноименное меню, где перечисляются уже выполняемые шпионом миссии (CURRENT MISSIONS) и только что назначенные (NEW MISSIONS). Первоначально в обоих списках стоит NO MISSIONS, что означает полное отсутствие заданий. Для составления задания кликните на кнопке NEW SPY MISSION, и Вы попадете в следующее подменю, где сможете указать цель и задание шпиону. Основную часть этого меню составляют три рамки. В первой, с названием TASK, указывается тип миссии: ESPIONAGE - шпионаж для получения информации и SABOTAGE - саботаж для нарушения функционирования сооружений или отрядов. Во второй рамке (TARGET) Вы должы указать цель будущей миссии, которая зависит от типа миссии. Если Вы выбрали шпионаж, то Ваш шпион может разведать: PRODUCTION - производительность колонии, STOCPILES - запасы ресурсов в колонии, POPULATION - о населении и MILITARY - об армии, защищающей колонию. Для миссии саботажа ему предоставляется огромное поле деятельности, т.е. саботаж он может устроить: MISC BUILDING - в любом здании (можете выбрать конкретный тип постройки от DOCK/TRADING POST до CHURCH), MISC UNIT - в любом невоенном отряде (от SHIP до SETTLER), MISC MILITARY - в любом военном отряде (от INFANTRY до CAVALRY). В третьей рамке (COLONY) Вам надо указать колонию, где должна осуществляться миссия. Чтобы начать выбранную миссию, кликните на кнопке SAVE, а чтобы прекратить - на кнопке DELETE. Заданная миссия, в виде кнопки, появляется в списке только что назначенных миссий, и, кликнув на этой кнопке, Вы можете отредактировать миссию, но только в течение того тура, когда Вы ее задали. На следующий тур после выдачи распоряжений разведчику его миссия переходит в список выполняемых, и он начинает действовать. Миссия состоит из нескольких этапов, на каждый из которых отводится один тур. Это внедрение (INFILTRATED), выполнение задания (SUCCESS) и возвращение (ESCAPED), после которого название миссии исчезает из списка. О результатах миссии Вы узнаете из информационного окна в начале хода. Например, Вы послали разведчика узнать о вражеских войсках, защищающей колонию. После выполнения задания Вы получите следующее сообщение: <YOU SPY TO THE...(название страны) COLONY...(название колонии) HES REPARTED MILITARY INFORMATION:...INFANTRY,...CAVALRY,...ARTILERY>. Миссии не всегда проходят успешно и пойманных агентов расстреливают: <YOU SPY HAS BEEN KILLED!>. Кстати, агентам придется платить деньги за их работу! Шпионские миссии стоят недешево, а за саботажные - придется раскошелиться на несколько десятков золотых. Если же Вы задаете не-

сколько мисий сразу, то стоимость каждой следующей увеличивается в два раза по сравнению с предыдущей.

GAME SCORE - Вызывает меню, из которого можно узнать текущий счет в игре и пункты, из которых он состоит. Меню это называется VICTORY POINTS, и очки начисляются по следующим пунктам (ACTIVITY): COLONIES - за развитие колоний, COMBAT - за итоги сражений, DIPLOMACY - за дипломатические отношения, EXPLORATION - за исследование местности. Очки суммируются за все прошедшие туры и выводятся в графе POINTS. В зависимости от типа игры за каждый из четырех пунктов, Вы можете получить определенную премию (BONUS), которая начисляется в процентах и прибавляется к имеющемуся счету. Общий результат по каждому пункту выводится в графе TOTAL. В последней графе числа снова суммируются и образуют конечный результат, к которому могут добавляться очки за: PLAY TIME BONUS - правильные и своевременные решения (в противном случае очки будут вычитаться), HIGHEST MOUNTAIN - нахождение горных пиков и LONGEST KNOWN RIVERS - обнаружение больших рек. Если Вы кликните на кнопке CURRENT STANDING, то получите справку о количестве очков, набранных другими игроками.

MISSION - Данная кнопка встречается только в сценарии TUTORIAL и применяется для вызова задания, которое Вам следует выполнить в данный момент.

NEXT - Перемещает от одного отряда к другому и сразу выдает управляющее меню. Если отряд свое уже "отходил", то компьютер не будет обращать на него внимания. Этой кнопкой не вызываются и отряды, перед которыми поставлена определенная задача.

"+" и "-" - Увеличивает или уменьшает изображение объектов на экране. Чтобы выставить сразу максимальное увеличение, надо, удерживая клавишу "SHIFT", кликнуть на нужной кнопке.

MENU - Вызывает меню с кнопками, большая часть которых описывалась выше. Над кнопками Вы видите название самой игры, свое имя, номер текущего хода (TURN) и название страны (COUNTRY), за которую играете. Кроме того, здесь можно встретить несколько не упомянутых ранее кнопок:

Save&exit - Сохранить игру и вернуться в стартовое меню (откладка осуществляется в файл с именем типа игры или, если Вы продолжаете старую партию, то в файл с именем ранее отложенной партии).
Save as... - Сохранить игру с указанием имени откладки.
Messages - Вызвать на экран окно с сообщениями (если они появлялись в начале текущего хода).
Automap - Вызвать мелкомаштабную карту.
Options - Вызывает меню опций, которые описывались в стартовом меню.

То, что Вы можете увидеть на игровом поле окна, не требует никаких пояснений. Ландшафт различается не только по цвету, но и по рисунку, так что не возникнет никаких проблем с опознанием того, что изображено на экране. Отряды разных типов также от-

личаются друг от друга. Для того чтобы дать отряду задание, кликните на его изображении мышкой. Изображение начнет мигать, наведите на него курсор и снова кликните. Теперь, не отпуская кнопку мыши, ведите курсор к месту, куда хотите направить отряд. За курсором должна тянуться прерывистая линия, котороя соединяет начальную и конечную точки движения. Когда Вы отпустите кнопку, отряд двинется к месту назначения. Если расстояние слишком большое или Вам не нравится приведенный способ, то можно воспользоваться другим. Кликните на отряде и переместите курсор в точку назначения. Теперь нажмите клавишу "CTRL" и, не отпуская ее, кликните на точке назначения. Чтобы получить меню управления отрядом, сделайте на нем два клика подряд. Если Вы хотите разместить отряд на корабле или отправить данное подразделение на место расположения колонии, следует конечной целью для такого отряда указать корабль или колонию. Отряд, который в течение тура еще является активным, выделяется более ярком цветом.

Для облегчения игры можно воспользоваться следующими клавишами:

"F1" - Центрирует экран на изображении места основания колонии. Если их несколько, то, нажимая эту клавишу, Вы можете дождаться появления нужной.
"F2" - Передает управление на лидера.
"F3" - Передает управление на корабль.
"F4" - Передает управление на разведчика.
"F5" - Вызывает меню для решения дипломатических вопросов.
"F6" - Вызывает меню торговли.
"F7" - Показывает набранное количество очков.
"F8" - Вызывает окно сообщений, выданных в течение текущего тура.
"F9" - Отправляет все корабли на исследование морского пространства.
"F10" - Отправляет всех разведчиков на исследование территории.
"A" - Вызывает мелкомаштабную карту территории.
"B" - Действует при управлении колониальным центром и вызывает меню, в котором можно выбрать здание для постройки.
"D" - При управлении кораблем, лидером или колонией позволяет выгрузить или отсоединить от них отряды.
"E" - Передача хода.
"G" - Вызвать на экран последний выпуск колониальной газеты.
"L" - Вызывает список всех существующих отрядов.
"N" - Перейти к управлению следующим отрядом, который пока является активным.
"O" - Вызывает меню опций.
"S" - Выход из игры с сохранением отложенной партии.
"U" - Произвести модернизацию постройки. Действует при управлении этой постройкой и при наличии необходимых ресурсов.
"X" - Отправить выбранный корабль или отряд разведчиков на исследование территории.
"+" и "-"- Увеличить или уменьшить масштабность карты в игровом окне.
"SHIFT" - Ускоряет передвижение отряда, но не дальность.

При просмотре карты или игровой территории Вы увидите отряды других игроков, принадлежность которых можно узнать по флагу, колонии других игроков и поселения

индейцев. Сделав двойной клик на отряде противника, Вы вызовете меню, из которого узнаете название и принадлежность отряда (ALLEGIANCE) к какому-то игроку, а также количество его военных отрядов (MILITARY UNIT). Двойной клик на поселении индейцев также вызовет меню, озаглавленное NATIVE TRIBE. Из него Вы узнаете, к какому племени принадлежат индейцы, обитающие в этой деревне, и их отношение к Вам: FRIENDLY - дружеское, NEUTRAL - нейтральное, HOSTILE - враждебное.

Корабли, разведчики и другие

Все, о чем пойдет речь в этой главе, имеет одну характерную особенность - "оно" может передвигаться. И все эти движущиеся объекты назовем юнитами (юнит - единица, подразделение). К юнитам относятся корабли, разведчики, поселенцы, лидеры и военные отряды (пехота, конница и артиллерия). Когда Вы кликните на любом из отрядов, то он начнет мигать, что говорит о его готовности к действиям. Чтобы узнать поподробней о выбранном отряде, быстро кликните на нем два раза, и тогда появится окно с небольшой справкой (управляющее меню). В зависиости от типа отряда в управляющем меню находится различная информация, но для всех типов отрядов верхняя половина меню одинакова. В ней Вы найдете следующие данные, располагающиеся под названием отряда:

LEVEL - Уровень развития отряда, от которого зависит дальность движения и основные параметры отряда.

MOVES REMAINING - Рамка под этим названием показывает лимит ходов отряда.

DISBAND - Данная кнопка нужна для расформирования отряда. Если Вы поставите здесь галочку, то на следующий ход от Вашего отряда останется только одно воспоминание.

PERSISTENT - Если поставить галочку в этой кнопке, то отряд будет двигаться до нужного места или выполнять исследование местности самостоятельно. При этом он начнет свое движение с началом Вашего тура и будет двигаться, пока не доберется до места назначения. Когда это произойдет, то Вы сможете найти его с помощью кнопки NEXT. А если Вы хотите изменить ему задание, то найдите его по карте и уберите галочку с этой кнопки, и на следующий ход он снова окажется под Вашем управлением.

Корабли

Раньше, чтобы добраться до какой-то отдаленной точки, часто пользовались кораблями, и так получилось, что эта игра начинается с небольшого участка суши и корабля, на котором размещены определенные отряды. Как Вы понимаете, корабли (SHIP) в первую очередь нужны как быстрое средство передвижения вдоль берега, что вдобавок позволяет заметить очертания земли, и уже во вторую очередь их можно использовать для атаки вражеских кораблей. Корабль может вместить только определенное количество груза, объем которого Вы можете узнать из строки CARGO HOLD в справочном окне: первая цифра показывает тоннаж груза, находящегося в данный момент на корабле, а вторая цифра - максимально возможный вес груза, на который рассчитан корабль. Во

время сражений корабль может получить повреждения, которые отображаются в строке DAMAGE в виде числа, записываемого до слеша (наклонная черта). Число после слеша показывает максимальное число повреждений. Когда числа сравняются, корабль пойдет ко дну вместе с перевозимым грузом. Помимо такого трагического конца, повреждения снижают скорость корабля. Для ремонта постарайтесь отвести корабль в ближайшую колонию, где его и отремонтируют. В справочном окне корабля также находятся еще три кнопки:

CARGO - Позволяет посмотреть список отрядов, находящихся на корабле, и при надобности высадить нужный отряд.

DISEMBARK - С помощью этой кнопки можно высадить на берег отряд. Для этого, подойдя ближе к берегу и вызвав список груза, кликните на названии нужного отряда, в результате чего его имя выделится красным цветом, и кликните на кнопке. Если хотите высадить несколько отрядов, то нажмите клавишу SHIFT и, не отпуская ее, кликните поочередно на названиях нужных отрядов.

EXPLORE\HALT - (название меняется при кликанье на кнопке) Данная кнопка позволит Вам управлять кораблем: можно отправить корабль на поиск новых земель (EXPLORE) или поставить его на якорь (HALT).

DISEMBARK ALL - Эта кнопка поможет высадить сразу все отряды, находящиеся на корабле. Если корабль находится далеко от берега, то кнопка темнеет, что говорит о невозможности высадки. В отличие от остальных отрядов, за исключением лидеров, у каждого корабля есть собственное имя, записанное в строке NAME, с помощью которого Вы сможете отыскать нужный корабль в общем списке отрядов. С увеличением уровня развития растет дальность передвижения, объем перевозимого груза и надежность корабля.

Исследователи

О следующей группе отрядов - исследователях (EXPLORER) рассказывать почти нечего. Они нужны для исследования местности, так как обладают наибольшей дальностью и скоростью передвижения из всех наземных отрядов, к тому же они легче преодолевают горы, реки и другие естественные препятствия. Воевать они не умеют, да и в защите от них ждать нечего, так как отряд исследователей вообще-то состоит из одного человека. В справочном окне Вам снова встретится всего одна кнопка EXPLORE\HALT, действующая здесь так же, как и для кораблей. От уровня развития зависит дальность передвижения разведчика.

Поселенцы

О поселенцах (SETTLER) Вам придется вспомнить при строительстве колоний. Передвигаются они довольно медленно, и поэтому всегда старайтесь доставлять их к месту основания колонии на кораблях. В справочном окне поселенцев присутствует кнопка FOUND COLONY. Когда она имеет светлый оттенок, то, кликнув на ней, Вы можете начать строительство колониального центра, для которого и нужны поселенцы и руками которых осуществляется строительство остальных сооружений. Строительство возможно только на ровных участках местности, но об этом позже. С увеличением уровня разви-

тия, повышается численность поселенцев в отряде и количество ресурсов, необходимых для их жизнедеятельности.

Лидеры

Лидеры (LEADER) понадобятся Вам при ведении военных действий или защите своей колонии, так как они позволяют объединить несколько разрозненных военных отрядов в одну небольшую армию, численность и боеспособность которой зависит от характеристик самих лидеров. Собранные под началом лидера, военные отряды достигнут места назначения быстрее, чем по отдельности. У каждого лидера есть свое имя, которое можно найти в строке NAME, и характеристика: LEADERSHIP - состоит из двух чисел, первое из которых показывает, сколько отрядов находится под командованием этого лидера, а второе - максимально возможное число отрядов, которыми может распоряжаться лидер, ATTACK IN COMBAT - количество отрядов, которые могут атаковать за один ход во время сражения; MOVE BONUS - дополнительное количество ходов отряда; CHARISMA - повышает моральное состояние армии, что приводит к улучшению ее боеспособности; REPUTATION - репутация "грозного вояки" Вашего лидера снижает состояние морального духа армии противника, что также снижает ее боеспособность. Для лидера возможно два действия:

UNIT ATTACHED - Вызывает список отрядов, находящихся в подчинении у данного лидера. С помощью этого списка Вы можете отсоединить от армии любой отряд в самостоятельно действующую единицу.

DETACH ALL - Отсоединить от лидера все отряды, находящиеся под его руководством.

Военные отряды

Осталось три военных отряда: INFANTRY - пехота, CAVALRY - кавалерия, ARTILLERY - артиллерия. Они характеризуются по своей силе STRENGTH. Для каждого отряда дается два значения силы: MAXIMUM - максимальное, когда отряд в полном составе, и CURRENT - текущая, которая изменяется от результата боев. С повышением уровня развития растет количество солдат в отряде, его сила и дальность передвижения.

Колониальный центр

Эта самое важное сооружение, так как только после его постройки Вы можете начинать строительство остальных сооружений. Чтобы построить колониальный центр, Вам потребуется отряд поселенцев и подходящее для будущей колонии место. Поселенцев Вы получите при отплытии от берегов своей страны вместе с новым кораблем и, возможно, с другими отрядами в начале 6 тура. Об этом великом событии Вы узнаете из окна сообщений, в котором появится текст: <COLONY SHIP: THE COLONY SHIP FROM HOME HAS ARRIVED AND IS WAITING FOR INSTRUCTION>. А вот чтобы найти подходящее для строительства место, Вам придется постараться. Для этого, собственно, и предназначены первые 5 туров, корабль, небольшая армия и несколько исследователей. С их помощью Вы должны начать исследование новой, неизвестной земли и заодно подыскать небольшую "строительную площадку", отвечающую следующим требованиям: должна быть ровная местность, так как строить на склонах холмов и других неровностях нельзя; должен быть "травянистый" участок (на карте светло-зеленого цвета), на котором Вы в даль-

нейшем постройте фермы, необходимые для производства продовольствия для населения колонии и торговли; должен быть лес или джунгли (темно-зеленый цвет) для добычи дерева, необходимого в дальнейшем строительстве; должны быть горы (Вы и так их узнаете по коричневому цвету) для добычи руды, а также - для добычи золота; должна быть вода, желательно, река, которая увеличивает производительность промышленности и увеличивает урожайность; должен быть океан или река, впадающая в океан, чтобы можно было торговать со своей страной.

И еще: все вышеперечисленное должно находиться на относительно небольшом удалении друг от друга, так как строить можно только на территории, имеющей ограниченный радиус, центром которого является колониальный центр. Но это ограничение является временным, т.к. с повышением уровня развития колониального центра будет увеличиваться и территория для строительства, что позволит "дотянуться" до пока не доступных ресурсов. Вы всегда можете определить район, подходящий под застройку, не гоняя напрасно отряд поселенцев по всей карте. Для этого наведите курсор на место, где Вы предполагаете построить колониальный центр, и нажмите клавишу "Z", и территория, доступная для строительства на первое время (до повышения уровня развития колониального цетра), выделится более светлым оттенком.

Ну, допустим, Вы нашли подходящее местечко для колонии и довели до него отряд поселенцев, а также не забыли построить колониальный центр. Теперь кликните на этом здании, и Вы получите управляющее меню с заголовком COLONY CAPITAL и названием колонии, в котором находится разнообразная информация о запасах и кнопки для управления колонией: LEVEL - текущий уровень развития колониального центра. От него зависит радиус строительства остальных сооружений, возможность повышения уровня развития других сооружений, покупка более сильных лидеров, количество и объем торговых рейсов и, в некоторой степени, количество жилых мест в колонии; CURRENT SUPPLIES - из информации в этом столбце Вы узнаете, какое количество золота (GOLD), металла (METALS), товаров (GOODS), дерева (WOOD) и продовольствия (CROPS) имеется в Вашем распоряжении на данный момент; NEXT TURN - а из этого столбца Вы узнаете прирост ресурсов к началу следующего тура. Думаю, не надо говорить, что минус перед числом означает, что запас данного ресурса уменьшается.

UPGRADE - Эта кнопка позволяет повысить уровень развития постройки, но только при наличии необходимого запаса материалов. Когда Вы наведете курсор на эту кнопку, то в справочной строке появится стоимость и количество требующихся ресурсов. Говоря по правде, при нехватке ресурсов Вы не сможете воспользоваться данной кнопкой, т. к. этом случае кнопка затемнена, что говорит о ее неработоспособности. Сам же процесс "повышения" уровня развития начинается как только Вы поставите галочку в этой кнопке, а заканчивается - с началом следующего тура.

BUILD BUILDING - Вызывает меню SELECT NEW BUILDING, состоящее из кнопок с названиями возможных построек. При помощи данной кнопки запускается процесс строительства различных сооружений, нужных для добычи полезных ископаемых и создания процветающей колонии. При отсутствии нужного количества строительного материала для строительства, кнопка с названием требуемой постройки будет темного оттенка, и, кликая на ней, Вы не добьетесь никакого результата. Чтобы узнать стоимость строительства любого здания, наведите курсор на кнопку с названием этого здания и в строке

подсказок появится запись <COST:...>, из которой Вы и узнаете нужное количество ресурсов, а также количество рабочих (LABOR), необходимых для нормального функционирования данной постройки. Если у Вас не хватает ресурсов, то появится добавление в начале записи <SHORT BY:...>, в которой указано количество и название отсутствующих ресурсов. Когда Вы начнете размещать фермы, шахты и деревообрабатывающий завод, то внимательно следите за строкой подсказок, где должен появиться показатель производительности (PRODUCTION...%) данного сооружения. Этот показатель входит в строку стоимости и находится в самом конце. Он может принимать как положительное значение, что говорит о более производительной работе в данном месте, так и отрицательное, показывающее на то, что место, выбранное для постройки данного здания - крайне неудачно. В течение тура, когда Вы построили что-нибудь, Вы можете свернуть строительство и вернуть потраченные ресурсы. Для этого кликните два раза на постройке и затем - на кнопке HALT CONSTRUCTION. Что и для каких целей следует строить, мы разберем немного позднее.

POPULATION DETAIL - Вызывает меню POPULATION DETAIL FOR... (вместо точек стоит название колонии), из которого Вы узнаете: BASE POPULATION - население колонии, UNIT POPULATION (...UNIT) - количество человек в отрядах, которые находятся в колонии, TOTAL POPULATION - общее количество населения колонии на данный момент, MAX POPULATION - максимальное число поселенцев, которые могут одновременно проживать в колонии, LABOR DEMAND - количество занятого на работе населения, FREE LABOR - количество незанятого населения (отрицательное значение говорит о нехватке рабочих рук в колонии или неполном использовании мощностей некоторых производственных построек, а слишком большое положительное значение - о растущей безработице, что также не приносит ничего хорошего), CROPS NEEDED - количество продуктов питания, необходимое для существования колонии, CHURCH IMMIGRATION BONUS - приток имигрантов, который обеспечивает церковь. Вместо последней строки может появиться надпись <COLONY STARVING>, говорящая о плохом продовольственном снабжении колонии, которое приводит к уменьшению численности населения и производительности фабрик. Если численность населения превысит количество жилой площади в домах, то здесь же появится строка <HOUSING SHORTAG>. При недостатке жилья будет уменьшаться приток населения в колонию. Цифры в скобках показывают прибавление населения или рабочей силы на следующий тур.

COMMODITY DETAIL - Вызывает меню COMMODITY DETAL FOR... (тоже название колонии), из которого Вы узнаете количество производимых колонией ресурсов. Меню составлено в виде таблицы. В первом столбце перечисляются названия ресурсов, которые Вам уже известны. В столбце PRODUCING указывается количество производимых ресурсов на данный момент и максимально возможное количество с имеющимися добывающими постройками. В столбце CONSUMING указывается, сколько ресурсов уходит на обеспечение жизнедеятельности колонии. Результаты Вашей торговой деятельности Вы найдете в столбце NET TRADE. Минус перед числом показывает, что данный вид ресурса вывозится. В столбце TOTAL приводятся данные по приросту ресурсов к следующему туру. При достаточно высоких поступлениях ресурсов Вы можете "превратить" их в дополнительные очки, которые добавятся к уже набранным. Для этого следует поставить галочку в клетке CONVERT SURPLUS, но сначала посмотрите на самую нижнюю строчку

"SURPLUS PRODUCTION CAN GENERATE...POINTS PER TURN" и убедитесь, что Вы получите хотя бы десяток лишних очков.

TRADE - Торговля, контроль за которой осуществляется этой кнопкой, понадобится Вам как для улучшения материального благосостояния колонии, так и для закупок необходимых строительных материалов в случае их нехватки. Основное меню для назначения торговых маршрутов называется TRADE LIST и показывает максимальное количество маршрутов (MAX TRADES), которое Вы можете назначить; максимальный объем перевозимого груза на одном маршруте (MAX QUANTITY); количество маршрутов (REMANING TRADES), которое Вы можете создать еще за этот ход; список маршрутов, состоящий из количества и названия продаваемого или обмениваемого товара и цены или количества товара, получаемого взамен (SELL 30 CROPS FOR 150 GOLD - Вы продаете 30 единиц продовольствия за 150 золотых). На экране имеется несколько кнопок:

New - Создать новый маршрут. Чтобы создать новый маршрут, следует указать цель маршрута, название и количество товара. В верхней левой рамке Вы можете выбрать одну из возможностей: Buy from mother country - Купить у своей метрополии; Sell to mother country - Продать своей метрополии; Trade with natives - Товарообмен с индейцами, который возможен при наличии дружественно настроенной индейской деревни неподалеку от Вашей колонии. Give tribute to player - Заплатить одному из противников дань; Demand tribute from player - Потребовать с противника дань; Barter with player - Обменяться с конкурентами ресурсами; Transfer to colony - Пересылка ресурсов в другую колонию.
Crates - Вызывает небольшое окно с информацией о поступающих на следующий ход ресурсах.
Accept - Если Вы указали все параметры маршрута, то кликните на этой кнопке, и Вы окажетесь в основном меню, где появится запись об открытии нового торгового маршрута.
Remove - Служит для отмены маршрута.
Done - Возвращает в игру.

Когда Вы выбираете пересылку в другую колонию или обмен с другим игроком, то справа от предыдущей рамки появится другая, в которой надо выбрать имя игрока, с которым хотите произвести обмен, или название колонии, в которую хотите переслать ресурсы. Ниже расположена еще одна рамка, в которой Вы можете выбрать тип ресурса для торговли, а слева от нее располагаются две кнопки для регулировки количества покупаемых (BUY) или продаваемых (SELL) ресурсов. Если Вы затеяли обмен, то рамок будет две: в верхней Вы указываете, сколько и чего хотите поменять (BARTER MY), а в нижней - сколько и чего хотите получить (FOR). Если Вы хотите установить постоянный маршрут торговли, то в заключение поставьте в клетке PERSISTENT галочку, но старайтесь следить за количеством ресурса, который будет продаваться, а то может не хватить для нужд своей колонии. Стоимость покупки или продажи одной единицы Вы найдете в строке PRICE PER UNIT IS...GOLD. Поначалу, пока Ваша колония не добьется независимости, Вы можете торговать, в основном, только со своей метрополией. Это накладывает жесткие ограничения на цены: стоимость продаваемого в 2 раза ниже стоимости покупаемого. Когда Вы добьетесь независимости, то сможете торговать с Европой, и Ваше положе-

ние несколько улучшится. Для осуществления торговой сделки потребуется время от 1 тура и больше, в зависимости от расстояния. Это время Вы найдете в строке SHIPMENTS ARRIVE IN...TURN.

Продовольствие - самый лучший товар для торговли в начале игры. Поэтому при появлении излишка продовольствия начинайте торговлю со своей метрополией и копите деньги. Вам очень повезет, если рядом с колонией окажется дружественное племя индейцев. Хотя они могут продавать Вам товары только в ограниченном объеме, однако Вы получите купленное уже в течение этого же тура и сможете этим хорошо распорядиться. И еще: цена продажи товаров индейцам в два раза выше, чем при торговле со своей страной.

AUTO COLONY - Передать на один ход управление колонией компьтеру. Он займется постройкой, торговлей и наймом отрядов.

COLONY CONTENTS - Кликнув на этой кнопке, Вы получите список отрядов, находящихся в колонии. Чтобы вывести нужный отряд с территории колонии, следует вначале кликнуть на названии этого отряда, после чего оно покраснеет (наверное, от смущения, вызванного Вашим вниманием), а затем - на кнопке DETACH.

UNDO FOUND - Свернуть строительство колониального центра. Эта кнопка действует только в течение того тура, когда Вы построили колониальный центр, и вместе с колониальным центром ликвидирует все постройки, которые Вы успели построить.

COMMISION LEADER - Нанять лидера. Когда Вы кликните на на этой кнопке, то появится новое меню с названием RECRUIT LEADER, в котором Вы должны задать характеристики, которыми должен обладать лидер. В зависимости от уровня развития колониального центра Вам дается определенное количество очков (POINTS), которые можно распределить между характеристиками: MAX UNIT ORGANIZE - количество отрядов, которые может объединить лидер, и знакомыми ATTACKS IN COMBAT, MOVEMENT BONUS и CHARISMA RATING. Чем выше уровень развитие колониального центра, тем больше у Вас будет очков, и соответственно большим количеством ценных качеств будет обладать лидер.

Постройки

Чтобы зря не повторяться, вначале разберемся с верхней частью управляющего меню построек, которая почти всегда одинакова для всех построек. Начинается управляющее меню, естественно, с названия выбранной постройки, далее следуют:

COLONY - Название колонии, которой принадлежит постройка.

LEVEL - Уровень развития постройки, влияющий на характеристики постройки.

DEMOLISH - Поставив здесь галочку, Вы ликвидируете постройку и вернете себе часть строительного материала. Этот процесс произойдет на следующий тур. Обычно применяется для очистки места под более необходимые строения.

UPGRADE - Повысить уровень развития постройки. Если клетка с расположенной на ней постройкой имеет темный оттенок, то воспользоваться данным процессом Вы не можете. Данная ситуация может произойти из-за нехватки ресурсов, о чем Вы узнаете из справочной строки, или из-за того, что уровень развития колониального центра равен уровню развития данной постройки. При повышении уровня развития постройки появятся новые рабочие места, позволяющие снизить "безработицу". Как уровень развития влиет на постройки, Вы узнаете немного ниже.

Для построек, производящих ресурсы, есть еще одна общая черта. Под заголовком "..PRODUCTION" Вы найдете следующие четыре показателя:

THIS... - Показывает, сколько продукции производится данной постройкой.

ALL... - Показывает, сколько продукции производят все постройки данного профиля.

STOCKPILE - Показывает, сколько продукции данного вида находится в хранилище.

MODIFIER - Показывает, производительность постройки. Каждая постройка может обеспечить Вас определенным количеством продукции, и в зависимости от своей производительности это количество может либо уменьшаться, либо увеличиваться. Этот показатель сильно зависит от места, на котором возведена данная постройка. Поэтому при выборе места для строительства новой постройки внимательно смотрите на показатель PRODUCTION, который в управляющем меню почему-то переименовали на MODIFIER. Чтобы было более понятно, рассмотрим данный вопрос на примере шахты по добыче золота первого уровня развития. Эта шахта при показателе производительности равным 0% будет приносить Вам 20 GOLD за каждый тур работы. Если Вы разместите ее на месте, где показатель производительности будет равняться - 50%, она выдаст всего 10 золотых (половину) за один тур. А если Вы обнаружите место, где показатель производительности будет равняться +50%, то в награду получите с этой же шахты уже 30 золотых. Иногда в скобках Вы увидите еще одно число, которое покажет, как изменится производительность данной постройки к следующему туру.

А теперь перейдем к описанию назначения самих построек.

DOCK/TRADING POST - Морской док и одновременно торговый пост. Назначение дока зависит от его месторасположения. Если док построен на берегу океана, то в нем можно новые строить корабли и производить торговлю. Если же он построен на реке, впадающую в океан, то он может вести только торговлю. На озерах и реках, не впадающих в океан, толку от него вообще нет. И в зависимости от местности строительство дока стоит на первом месте в списке Ваших задач или вообще строить его бессмысленно. Док может содержать определенное количество кораблей, число которых легко узнать из строки TOTAL SHIPS в управляющем меню: первая цифра показывает количество имеющихся в Вашем распоряжении кораблей, вторая - максимальное количество кораблей, которые может содержать док. Чтобы увеличить флот больше максимального значения, Вам придется или построить еще один док или поднять уровень развития имеющегося. Если Вы поднимите уровень развития дока, то в нем можно будет строить более мощные

корабли (но и более дорогие), и это положительно скажется на торговле: увеличится количество рейсов, совершаемых за один тур, и возрастет объем перевозок за один рейс. Для постройки корабля поставьте галочку в клетке CONSTRUCT SHIP, и Вы получите его на следующий тур.

FARM - Ферма является первоочередным сооружением, так как для счастливой жизни Вашей колонии потребуется продовольствие, а запасов продуктов питания, взятых поселенцами с собой, надолго не хватит, и Ваша колония вымрет от голода. Располагать ферму надо на травянистых участках и рядом с водой, тогда ее производительности увеличивается. Ферма первого уровня развития при производительности, равной 0%, выдает 3 единицы продовольствия (CROPS). Чтобы накормить 100 человек, Вам потребуется 1 единица продовольствия. Исходя из этих данных, стройте нужное количество ферм. Продовольствие можно использовать и для торговли, но для этого следует построить больше ферм. При увеличении уровня развития фермы растет объем производимого на ней продовольствия.

GOLD MINE - Золотодобывающая шахта. Золото (GOLD) Вам понадобится для найма отрядов или покупки необходимых ресурсов. Для нормальной работы шахты требуется близкое расположение гор и воды. Как уже говорилось, эта шахта выдает при производительности в 0% 20 золотых за тур. Конечно, это небольшие деньги, но с возрастанием уровня развития увеличится и добыча золота. Когда шахта достигнет 4 уровеня развития (максимального), то она будет уже выдавать 240 золотых за тур.

METAL MINE - Шахта для добычи железной руды. Металл (METAL) понадобится Вам и при строительстве колонии и при создании армии. Шахта 1 уровня развития выдает 1 единицу металла за тур, и с повышением уровня, разумеется, растет и добыча. Размещать шахту надо поближе к горам и воде. В зависимости от производительности шахты (пока 1 уровня развития) Вы будете получать дробное число (скажем, 1.40 при производительности в +40%). Если у Вас работает насколько шахт, то сотые доли будут складываться и при достижении целого числа прибавляться к итоговому результату добычи (например: три шахты вырабатывают по 1.20; 0.70 и 1.60 - в итоге это даст Вам 3 единицы металла за тур). Такая же картина и с добычей дерева, речь о котором пойдет в следующем обзаце.

MILL - Деревообрабатывающий завод необходим для получения древесины (WOOD), которая, в свою очередь, является первоочередным материалом для строительства любых сооружений. Завод 1 уровня выдает 1 единицу дерева за тур, но это число возрастает при повышении уровня развития. Строить завод следует в лесу и рядом с водой или где-то поблизости. В начале развития колонии Вам потребуется много дерева, и поэтому ни один построенный завод не окажется лишним.

COMMERCE - Промышленная мануфактура производит товары широкого потребления (GOODS), которые потребуются для создания армии и покупки отрядов, а также - это очень выгодный товар для торговли. Мануфактура 1 уровня может произвести 1 единицу товара за тур, и ее производительность не зависит от места расположения. Но, чтобы она смогла изготовить 1 единицу товара, в колонии должны быть по 1 единице продо-

вольствия, металла, дерева и еще свободные поселенцы, которые будут заняты на производстве. Для ее нормального функционирования Вы должны оставлять в запасе необходимое количество ресурсов, или в противном случае никаких товаров не получите. С повышением уровня развития повышается выдача товара за тур, но и растет потребность в материалах, необходимых для их создания. Для того чтобы построить первую мануфактуру, Вам придется закупить в своей метрополии 2 единицы товара, а дальше - все зависит от успешности работы мануфактуры.

FORT - Чтобы создать мощную армию, Вам потребуется форт и не один. Из управляющего меню Вы узнаете, какое количество отрядов может содержать существующий форт (TOTAL ARMY). Кликнув на окне с заголовком NEW UNIT WILL BE, Вы сможете выбрать уровень развития покупаемого отряда (LEVEL...), а также найдете таблицу COLONY DEFENSE, в которой показано, сколько отрядов каждого типа и какого уровня охраняет покой Вашей колонии, и кнопку BUILD (для каждого типа отряда), позволяющую купить нужный отряд. Для покупки интересующего Вас типа отряда следует вначале указать уровень его развития и кликнуть затем на кнопке покупки напротив его названия. Чтобы увеличить численность армии, Вы можете построить другой форт или повысить уровень существующего. Чем выше уровень развития форта, тем выше уровень развития военных отрядов, которые можно в нем закупить, и, следовательно, эти отряды боеспособнее. Характер местности на производительности форта не отражается, поэтому можете строить его где хотите (в пределах колонии, разумеется).

HOUSING - Дома служат для размещения населения колонии, и при недостатке мест жилья прирост населения остановится, что может отрицательно сказаться на развитии колонии. В управляющем меню этой постройки Вы найдете информацию о населении колонии: THIS HOUSE - сколько человек может проживать в данном доме, ALL HOUSE - на сколько человек рассчитаны все дома в колонии, TOTAL POP - общее количество населения колонии. Дом 1 уровня дает приют 100 поселенцам, но с увеличением уровня развития это число возрастает. Дома Вы можете строить в любом оставшемся месте, которое не требуется для размещения промышленных построек. Дома позволяют также нанять отряд новых поселенцев. Для этого достаточно поставить галочку в клетке RECRUIT SETTLERS и дождаться следующего тура. Уровень развития поселенцев зависит от уровня развития дома, в котором Вы их наняли (или за которым они числятся). От уровня развития самих поселенцев зависит количество ресурсов, которые они могут взять с собой для основания новой колонии.

TAVERN - Таверна служит для найма исследователей, которые нужны для разведки новых территорий. Каждая таверна может "содержать" определенное количество исследователей, которое можно узнать из строки TOTAL EXPLORERS (напомним, первое число - количество существующих, второе - максимальное количество, которое Вы можете нанять). Для увеличения штата разведчиков Вы можете или построить другую таверну или повысить уровень развития таверны. Для найма исследователя следует поставить галочку в клетке RECRUIT EXPLORER, которая находится в управляющем меню постройки. Уровень нанимаемых исследователей равен уровню развития таверны, и чем он выше, тем дальше исследователь способен пройти за ход. Строить таверну можно в любом месте.

CHURCH - Церковь 1 уровня может привлечь в Вашу колонию 10 человек за тур, помимо естественного прироста колонии. В управляющем меню постройки Вам встретятся две строчки, информирующие о количестве прибывающей дополнительной рабочей силы (IMMIGRATION BONUSES) завербованной при помощи данной церкви (THIS CHURCH) и всех церквей в колонии (ALL CHURCH). С повышением уровня развития церкви, увеличивается приток населения, привлекаемый данной церковью. Место строительства не играет роли на работу постройки. Количество церквей полностью зависит от Ваших потребностей, но больше - всегда лучше, чем меньше.

WAR COLLEGE - Военный колледж позволяет за определенную сумму повысить боеспособность военных отрядов и лидеров. В управляющем меню колледжа находится всего одна неизвестная Вам пока кнопка - MILITARY RESEARCH, вызывающее меню для распределения средств на исследования в военной области. Это меню называется MILITARY TECHNIQUES и состоит из трех основных групп. В группе OFFENSIVE производится исследование по повышению способности военных отрядов во время атаки, а в группе DEFENSIVE во время защиты. В группе LEADERSHIP работают над повышением квалификации лидеров. Контроль за развитием событий осуществляется в колонке CURRENT RATING, показывающей текущие способности отряда, и колонке RESEARCH PROGRESS, первая цифра в которой показывает количество перечисленных на исследование денег, а вторая - необходимые денежные средства для завершения исследований. Распределение денег происходит в колонке GOLD CONTRIDUTION, состоящей из числа, показывающего количество перечисляемых за тур средств, двух кнопок - для распределения поступающей суммы, и окна для выбора типа поступлений: SUSPENDED- поступление денег прекращено, PER TURN - при наличии необходимая сумма перечисляется каждый тур, ONE TIME - перечисление производится только в течение этого тура. После установки кликните на кнопке ACCEPT CHANGES, и процесс пойдет. После первой ступени исследований, стоимость которых Вы видите в меню, появится следующая, более высокая по стоимости ступень. Более одного колледжа в одной колонии не требуется, и строить его можно в любом доступном месте.

Игра за индейцев

Какой-либо большой разницы при игре за европейскую страну и за индейцев нет - все отличия сводятся к паре пунктов. Во-первых, индейцы не могут провозгласить независимость своей колонии, как европейцы, потому что они с самого начала являются отдельной группой. Вместо этого игрок-индеец должен объединить все племена на территории Нового Света в один мощный союз. Для этого вначале следует развиться и создать мощную армию. Для начала объединения племен кликните на кнопке FEDERATION в меню POPULATION DETAIL. Но учите, что назад пути нет! После провозглашения племенного союза Вас начнут, в прямом смысле слова, терроризировать не вошедшие в союз племена, которые сомневаются в Вашем организаторском таланте и вдобавок сами хотят организовать и возглавить аналогичный союз. Эти наезды организуются также и с целью уничтожения и разграбления Вашего поселения, что может привести к его ослаблению и полному разорению. Чтобы быстро и успешно отбивать такие нападения, постарайтесь нанять побольше кавалерии и артиллерии, тогда потери еще можно свести к минимуму. Но сидеть в поселении нельзя. Следует отправить армию для покорения дру-

гих племен, и в случае удачи у Вас начнут появляться союзники, помогающие в Вашем нелегком труде. Во-вторых, Вы не можете торговать с Европой, но остаются доступными другии колонии. И третий небольшой недостаток игры за индейцев заключается в том, что ферма вместо трех единиц продовольствия выдает только две.

Сражения

Хотелось бы для начала напомнить: существует всего три типа отрядов, годных для ведения войны - пехота, кавалерия и артиллерия. Для большей эффективности их надо объединять под руководством лидера, в результате чего формируется боеспособная армия. Для успешной игры Вам потребуется несколько армий, так как лидер не может объединить отрядов больше определенного значения. Часть армий Вам придется оставить для защиты колонии, а часть - отправить на захват чужих колоний.

Чтобы атаковать, следует вначале выдвинуть армию к месту сражения. Затем, когда будете указывать место назначения, наведите курсор на атакуемый объект. Как только Вы отпустите кнопку мыши, появится небольшое окно с вопросом: <ATTACK? TARGET IS NOT YOUR! WOULD YOU LIKE TO...>. В нем говорится, что данный объект (отряд, колония, корабль) Вам не принадлежат, и запрашивается команда на дальнейшие действия (количество выбора возможных действий зависит от конкретной цели):

DESTROYING - Уничтожить.

RAIDING - Произвести рейд с целью ограбления и уничтожения.

CAPTURING - Захватить цель.

FORGET IT - Вернуться в игру, но обойтись без атаки.

Если путь отряда проходит мимо враждебно настроенной индейской деревни, то он может быть атакован индейцами. При этом появится другое окно с заголовком HOSTILE NATIVES. В нем Вы узнаете название племени, посмевшего напасть на Ваш отряд, а также сможете отдать распоряжение отряду:

AVOID - Избежать встречи (очень полезно, если нападению подвергся не военный отряд - разведчики или поселенцы, а также лидеры и корабли без военных отрядов, которые не могут сами защищаться и в результате погибнут).

ATTACK - Принять бой.

CENTERON UNIT - Переместить подвергшийся нападению отряд в центр экрана.

Но это не означает, что все индейцы хотят Вашей крови. Нейтральные и дружественные племена никогда не нападают, а дружественные к тому же помогут защищать Вам колонию, если их поселение располагается поблизости.

Сами сражения происходят между турами, когда компьютер делает расчеты и гоняет Ваш винчестер. Вы узнаете о каждом происходящем сражении из окна RESOLVING

COMBAT. В нем сообщается, между кем происходит сражение: <BATTLE BETWEEN...AND...>. Если один из сражающихся Вы, то вместо названия армии одного из игроков появятся две кнопки. На первой - будет название Вашей армии, и, кликнув на ней, Вы начнете сражение. На второй написано AUTO PLAY, и, кликнув на ней, Вы предоставите компьютеру разбираться с противником вместо Вас. После сражения появится окно COMBAT DONE, из которого Вы узнаете победителя, на которого укажет метка <WINS!> в конце строчки.

Бой великолепно выполнен в графике, но по смыслу чем-то напоминает шахматы. Действие разворачивается на поле размером 3 на 4 клетки. По краям поля находятся две, так сказать, резервные зоны. В них помещается вся армия, и в течение первого тура Вы должны расставить отряды по ближним клеткам. При больших потерях падает моральный дух отряда, и данный отряд покидает свою позицию, возвращаясь в резервную зону. У каждой резервной зоны стоит флаг сражающейся стороны, при захвате его бой заканчивается. Справа от поля Вы увидите всадников - это лидеры, армии которых участвуют в сражении. Под ними надпись ATTACK LEFT, сообщающую, сколько отрядов может атаковать за этот ход. Здесь же Вы найдете небольшое окно с тремя кнопками:

DONE - Передать ход противнику.

RETREAT - Покинуть поле боя, в результате чего можно потерять оставшуюся армию из-за выстрелов в спину.

UNDO - При неудачном ходе Вы можете его отменить.

Само поле боя имеет вид местности, на которой разыгралось сражение, и ландшафт играет значительную роль в бою. Для обороны наиболее подходят холмы, берега рек и другие естественные препятствия и укрытия. Однако они же снижают эффективность и Ваших атак, что при защите колонии от грабителей сослужит Вам плохую службу. Движение отрядов возможно только вперед, назад, вправо и влево. Двигаться по диагонали Вы не можете.

Каждый тип отряда на поле боя имеет свои преимущества и недостатки. Пехота незаменима при построении обороны и по своей "универсальности" является основым и наиболее часто применяемым из отрядов. Отряд пехоты за тур может передвинуться на одну клетку или атаковать противника, находящегося на соседней клетке. Кавалерия может перемещаться на две клетки за тур или, пройдя одну клетку, может еще и атаковать противника. В последнем случае атака имеет больший успех из-за своей внезапности. Кавалерия - самый мобильный отряд, что позволяет предпринимать с ее помощью контратаки в тыл противника. Артиллерия может либо передвинуться на одну клетку, либо выстрелить по противнику. В силу своей особенности, заключающейся в дальнобойности, артиллерия для ближнего боя почти не годится, и поэтому не оставляйте ее без прикрытия.

Каждый отряд изображен отдельной фигуркой, по которой нетрудно отличить один тип отряда от другого. У каждой фигурки Вы увидите число, показывающее количество бойцов в отряде. При появлении раненых число будет уменьшаться, и справа от него начнут появляться звездочки, показывающие количество раненых воинов. Когда число раненых и общее количество солдат будут равны, то отряд перестает существовать. Для

лечения отряды, имеющие в своем составе много раненых бойцов, следует вернуть в колонию и отправить в колониальный центр. Тогда за один тур у отряда будет исцеляться один солдат. Цифра, показывающая силу отряда, может иметь несколько цветов: белый - обычные войска, желтый - дружественные индейцы, красный - колониальное ополчение, набранное из населения колонии. При уничтожении отряда ополчения население колонии будет уменьшаться. Чтобы переместить отряд, кликните на нем, он должен замигать, наведите курсор на клетку, куда хотите его отправить. Если клетка мигает, то кликните на ней, и отряд пойдет в указанную точку. Вы можете перемещать сразу группу отрядов. Для этого кликните на нужных отрядах, а потом укажите им место назначения. Отряды, которые могут дойти (т.е. у них хватает дальности хода), двинутся в путь, а остальные останутся на месте. Если на соседней клетке находится противник, то отряд не может встать на эту клетку, пока не уничтожит все отряды врага. Стрельба производится так же, как и движение, с той только разницей, что пехота и кавалерия атакует только с соседней клетки, а артиллерия может обстреливать все поле, если ей не мешает ландшафт. И точно так же можно, вернее, нужно, производить атаку группой, даже с разных клеток.

Достичь победы Вы можете тремя способами: уничтожить противника, захватить флаг противника (для этого надо занять клетку с флагом) или так запугать врага своей силой, что он сам побежит с поля боя. Итог сражения зависит не только от силы и численности войск, но и от умения ими распоряжаться. И по поводу последнего хотелось бы дать несколько советов:

Старайтесь не нападать на отряд, который превосходит Ваш по силе и численности. Для уравновешивания шансов соберите несколько отрядов и нападите группой, что даст гораздо больший эффект. Также не забывайте следить за ранениями, как в своих отрядах, так и в чужих. Дело в том, что отряд, имеющий в своем составе много раненых, теряет в силе, и у него снижается боевой дух, из-за чего его боеспособность падает еще больше. При сильном давлении такой отряд бежит с поля боя в тыл, а точнее, в резервную зону. Вы, конечно, можете снова отправить его на передовую, но это займет какое-то время на передвижение. К тому же при достаточном количестве отрядов на поле боя даже необходимо самому отводить сильно израненные отряды в резервную зону, чтобы их сохранить, так как отряды на поле боя набираются опыта и с каждым боем становятся все круче. С набором опыта у отряда повышается уровень развития и вместе с ним боевые качества отряда. После успешно проведенного сражения Вашему лидеру в награду дают бонус, который Вы можете потратить на повышение одной из его характеристик. Для этого войдите в управляющее меню лидера и кликните на появившуюся в нем кнопку ASSING EXPERIENCE.

При организации атак старайтесь проводить комбинированные удары. Для этого Ваши отряды должны окружить клетку с армией противника и нанести удар с двух или с трех сторон одновременно. Будет еще лучше, если в Вашей армии имеется артиллерийский полк, который ударит одновременно с атакующей группой. При организации атаки не забывайте о том, сколько Ваших отрядов может атаковать за один ход. Очень полезно иметь кавалерию, которая при поддержке пехоты может нанести сильный удар. Особенно это проявится, когда кавалерия откроет огонь, предварительно сделав один ход на соседнюю с противником клетку.

При организации рейдов в колонии противника или при защите собственной колонии от нападения противника большую роль играет показатель времени. Во время рейда из подвергшейся нападению колонии после третьего тура начинает изыматься по 10% ре-

сурсов, а после четвертого - уменьшение у строений уровня развития (по 1 уровню развития за тур). Поэтому при защите своей колонии Вы должны действовать быстро и решительно, а при нападении на колонию врага - старайтесь как можно дольше продержать ее в осаде. При нападении на колонию есть еще одна особенность: население такой колонии выбегает из домов с оружием наперевес и становится на защиту своего дома. При большом количестве населения отряды не могут даже разместиться на ближайших к резервной зоне клетках и остаются стоять до следующего тура. Население колонии собирается в пехотные отряды ополчения. Поэтому при организации защиты колонии Вы должны сосредоточить силы на покупке кавалерии и артиллерии, а также наймите больше лидеров, чтобы можно было проводить больше атак за один тур. При покупке лидеров Вы можете израсходовать выделяемые очки на повышение MOVEMENT BONUS и CHARISMA RATING. Также старайтесь не оставлять в колонии большую армию (достаточно нескольких военных отрядов под руководством лидера), так как при нападении войск противника вместо всех имеющихся в колонии сил в обороне примет участие всего одна из таких армий и поставленное под ружье население колонии, что явно ослабит возможности обороны. Просто оставляйте военные отряды и лидеров, как отдельные единицы.

К особой категории относится морской бой. Для атаки другого корабля на Вашем судне должен находиться хотя бы один военный отряд. Сражение происходит без Вашего участия, а его итог Вы узнаете из окна сообщений на следующий тур. Предугадать результат морского боя невозможно, так как, помимо силы самих кораблей и находящихся на них отрядов, на исход сражения сильно влияют погодные условия, о которых Вам ничего не известно. При атаке корабля противника Вы можете выбрать одно из двух: либо потопить корабль (SINK), либо взять на абордаж (BOARD). От Вашего выбора также зависит исход сражения, так как если Вы хотите захватить корабль, то при выполнении этой задачи противнику будет нанесен меньший ущерб, чем Вам.

При ведении войны случаются еще и дипломатические осложнения. Вы имеете полное право начать войну с любой колонией, основанной европейцами, если взаимоотношения между Вами упали до оценки BELLIGERENT (или до 2 по цифровой шкале). При нападении даже на враждебные деревни индейцев Вы можете настроить против себя значительную часть остальных племен, в результате чего на Вас начнут нападать даже бывшие друзья. Чтобы прекратить войну, попробуйте прибегнуть к услугам посла (в меню дипломатии) и добавить к этому небольшую взятку в виде ресурсов.

Сообщения

Игра построена следующим образом. Тур начинается с появления на экране монитора последнего выпуска колониальной газеты COLONIAL GAZETTE. В ней дается информация о жизни колоний и сообщаются очки, набранные игроками за предыдущие туры. Затем в углу игрового экрана может появиться окно сообщений MESSAGES. Здесь приводятся данные об изменении налога, дипломатических отношений и некоторые другие сообщения. Затем Вы осуществляете общее руководство колонией и отрядами. После передачи хода компьютер займется "подведением итогов" тура и, чтобы Вы не скучали, выдаст на экран окно THE ANNALS OF HISTORY, в котором описываются исторические события, произошедшие в течение текущего года.

Из всего приведенного упоминания заслуживает только окно сообщений, информацию из которого рассмотрим на примерах.

SUCCESS: YOUR CLAIM... - Появляется на следующий тур после того, как Вы найдете и дадите название протяженной реке или высокой горе, и информирует Вас о том, что Ваша находка подтверждена и зарегистрирована.

... (Имя игрока) CORDIALLY OFFERS 2 GOODS IN TURN FOR 45 GOLD (ACCEPTED) - Такого типа сообщение говорит об удачно проведенной торговой операции с другим игроком. В данном примере было продано 2 единицы товара на сумму в 45 золотых (реальная стоимость одной единицы товара 30 золотых).

COLONY SHIP - Извещает о прибытии корабля с колонистами.

NEW TAX OF... GOLD FROM MOTHER COUTNRY - Извещает об изменении налога, который Вы должны платить своей метрополии.

NAVAL ENCOUNTER - Здесь Вы увидите итоги морского сражения.

THE RETALATIONS BETWEEN... - Информируют об изменении дипломатических отношений между двумя странами.

GLORIOUS VICTORY - Появляется в случае победы Вашей армии в сражении.

TRAGIC DEFEAT - Появляется в случае поражения Вашей армии на поле боя.

MESSAGE FROM NATIVE TRIBE - При нападении Ваших отрядов на деревню индейцев, они (индейцы) сообщат другим племенам о Вашей агрессии, в результате чего Ваши дипломатические отношения с этими племенами уменьшатся на единицу.

YOUR SPY... - Весь последующий текст относится к деятельности Ваших шпионов.

LEADER IMPROVES - Появляется после удачного сражения и сообщает о получении лидером армии дополнительного бонуса. Почти такой же заголовок, за исключением названия отряда, появляется, когда за особые боевые заслуги повышается уровень военного отряда.

LEADERS GAINS REPUTATION - За успешные действия на поле боя у лидера, командовавшего победившей армией, поднялся показатель репутации воина.

Условия победы

В зависимости от начальных установок есть два способа победить. Если игра ограничена временными рамками, то Вы должны набрать очков больше, чем остальные игроки. Если в игре нет ограничения ходов, то единственным способом является полное уничтожение других игроков.

По окончании игры появится окно OFFICIAL ANNOUNCEMENT, из которого Вы узнаете итоговое количество очков, набранное всеми игроками (FINAL RESOULTS). Кликнув на кнопке DETAILS, стоящей против имени каждого игрока, Вы вызовете детально расписанную таблицу с информацией о том, сколько и за что конкретный игрок получил очки. Таблица эта занимает большую половину окна и понять ее не составит труда.

После этого Вы снова окажетесь в стартовом меню и сможете начать новую партию.

CRUSADE

Фирма	Greenwood
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD
Видео режимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16, Roland

В этой игре мы снова возвращаемся в средние века, когда сила и оружие являлись самым веским аргументом в спорах с соседями. Вам предстоит попробовать свои силы в роли землевладельца, носящего баронский титул. Этот барон владеет достаточно большими земельными угодьями, имеет приносящее стабильный доход хозяйство, но жизнь ему кажется скучной и пресной без дыма походного костра, ржания коней, звона оружия, короче, война - это то, без чего не могли долго прожить многие его воинственные современники...

Итак, от скуки, устав от "серой прозы будней", решил барон немного развеяться. Собрал он войско, призвал своих вассалов и пошел увеличить размер своих владений и заодно избавиться от надоедливых соседей. В игре на Вас возложено управление войсками, продовольственными запасами и отчасти деньгами. Ваши соседи тоже не лыком шиты, такие же агрессивные и воинственные, естественно, давно позаботились о собственной безопасности, набрав себе охрану, и у них тоже имеется заветная мечта о расширении сферы своего влияния. Поэтому их войска не сидят праздно в замке, а очень даже активно захватывают близлежащие земли. В числе обычного для средневековья набора войск встречаются еще маги и драконы, обитающие в пещерах и куполах.

Как Вы, наверно, уже поняли, игра носит стратегический характер, но от некоторых своих пошаговых предшественников отличается прежде всего тем, что здесь имеется множество различных запрограммированных жизненных и природных реализмов, осложняющих прохождение и в без того достаточно сложных уровней. Среди этих реализмов: и снабжение своих войск вовремя продовольствием, без которого солдаты начинают понемногу умирать от голода, и нередкое нападение на Ваших людей зверей в студеные зимы, и странствующие по стране прокаженные и бандиты, старающиеся заразить других чумой или обобрать снабженческий фургон с зерном, а также многое другое. В игре имеется возможность запустить реальное течение времени во время своего хода. Управление осуществляется мышью: левой кнопкой Вы отдаете приказы, а правая помогает перемещаться по карте. Все действия происходят на фоне неплохой музыки, присутствуют достаточно разнообразные звуковые эффекты. А также имеются два редактора, с помощью которых Вы можете не только составить новые карты уровней, но еще и изменить все рисунки, используемые для показа видов ландшафта и типов отрядов, но для этого потребуются определенные навыки в рисовании, но справиться можно.

Стартовое меню

После загрузки Вы попадаете в MAIN MENU, где вначале Вам будет доступна только половина кнопок, назначение которых и попробуем выяснить.

SINGLE PLAYER

Кликнув (кратковременно нажав клавишу мыши) на этой кнопке, Вы сможете начать поход для завоевания новых земель и уничтожения тех, кто станет противиться этому. Однако сначала желательно выбрать себе героя, войсками и землями которого Вы и будете распоряжаться. Выбор происходит в меню CHARACTER, в верхних углах которого находятся портрет героя и его щит с гербом. Если Вы хотите изменить имя героя, то кликните на строке после надписи NAME и впишите свое. Здесь же находятся и характеристики героя, определяющие следующие параметры:

LEADERSHIP QUALITIES - Организаторский талант.

CHARISMA - Оценивает доверие к Вам Ваших же людей.

HEALTH - Здоровье, влияющее на силу и способность к разным действиям.

LUCK - Удача, сопутствующая герою и помогающая его людям выбраться из некоторых сложных ситуаций более-менее целыми.

Напротив каждой характеристики находится рамка с курсором внутри и числом, обозначающим уровень этой характеристики. Вы можете сами отрегулировать уровень каждой характеристики в пределах от 0 до максимального значения для выбранного героя. Вначале все значения уже выставлены по максимуму и Вы можете их уменьшить, но не увеличить. Смысл уменьшения заключается в желании усложнить игру.

RANDOM - Для подбора, подходящего по характеристикам героя, кликните на этой кнопке.

ACCERT - Кликните на этой кнопке после того, как найдете нужную кандидатуру.

BACK - Данная кнопка позволит Вам вернуться в стартовое меню. Эта кнопка будет Вам встречаться еще не раз, и, чтобы не упоминать ее постоянно, поясним ее назначение: во всех случаях она служит для возвращения на шаг назад и попутно в некоторых меню служит для отмены сделки, если Вы ее еще не утвердили соответствующей кнопкой.

LOAD

С помощью этой кнопки можно загрузить отложенную партию.

HIGH SCORE

Эта кнопка позволит заглянуть в зал славы и, возможно, увидеть там свое имя. Если Вы кликните в этом меню на кнопке, располагающейся между именем героя и количеством набранных им очков, то получите небольшую справку о данном игроке (PLAYER INFO), из которой узнаете, в каком состоянии находится игрок (CONDITION), его титул (TITLE) и возраст (AGE), а также количество денег в казне (G.THALER) и зерна в хранилищах (CORN).

В игру встроено два редактора:

UNIT EDITOR

Первый из них - для создания новых рисунков ландшафта, строений и отрядов.

SCENARIO EDITOR

Второй редактор. Предназначен для создания новых сценариев. С их помощью Вы сможете изменить всю графику в игре по своему вкусу.

LEVEL IMPORT - Эта кнопка позволит Вам загрузить сценарий, который перед этим Вы отложили

LEVEL EXPORT - С помощью данной кнопки можно сохранить сценарий для последующего использования.

OPTIONS

Вы можете изменить правила игры по своему вкусу, но с учетом возможностей, заложенных в меню, вызываемых кнопкой OPTIONS. Данное меню состоит из нескольких подменю, вызвать которые можно кликнув на кнопке со стрелкой в нижнем правом углу экрана. Для краткости объединим некоторые пункты, схожие по значению и возможному выбору их значений.

STRATEGY - В нем можно вводить изменения в следующие пункты.

Cultivation - Земледельческие работы, которые можно выполнять либо строго по сезонам (ONLY WITH NO RISK - "только без риска"), либо постоянно (ALWAYS).
Supply goods - Снабжение Ваших отрядов можно сделать обязательным, поставив здесь NECESSARY, и тогда придется следить за поставкой зерна отрядам. Но если Вы выберете UNRECESSARY, то все зерно будет свозиться в замок, и Ваши войска не будут страдать от голода из-за плохого снабжения.
Grain transport - Здесь выбирается тип перевозки зерна: REAL - зерно развозится фургонами, и Вы при желании можете контролировать их, AUTOMATIC - переброс зерна в нужные места осуществляется без фургонов и каких-либо проблем, возникающих при их использовании.
Deployment - Советуем воспользоваться ONLY CENTRAIN PLACES, что позволит приобретать требуемый тип отряда только в определенной постройке (см. главу ПОСТРОЙКИ), и тогда Вы будете уверены, что враг не сможет купить на месте для охраны деревни кого-нибудь сильнее крестьян и катапульту ему придется везти из замка. Правда, те же ограничения накладываются и на Вас. Ну, а если Вы выберете EVERY WHERE, то покупка любого отряда станет возможна в любой постройке, что, на наш взгляд, сильно усложнит игру.
Wounded yes/no - Включение "щадящего" режима сражений, т.е. во время битвы у отрядов будут не только живые-убитые, но и раненые воины, что увеличит сохранность Ваших войск.
Data visible yes/no - Показ характеристик отрядов противника или независимых отрядов.
Npcs - Наличие независимых отрядов: ALL NPCs - разбойники и "прокаженные", PLAGUE-STRICKEN ONLY - только прокаженные, ROBBERS ONLY - только разбойники, NONE - отсутствие в игре как тех, так и других отрядов.

REALISM - Данный пункт позволит придать игре некоторую реалистичность.

The terrain affects и the weather affects - Выбор влияния местности и погоды на:...INCOME AND COMBAT STRENGTH - урожай и итог сражения, COMBAT STRENGTH - только итог сражения, INCOME - только урожай, NOTHING - местность и погода ни на что не влияет.
Length of... - Установить протяженность дня (DAY), месяца (MONTH) или года (YEAR). При установке протяженности дня тур заканчивается при окончании дня, и игру не интересует, закончили Вы свои действия или нет.

FINANCES/COST - В этом подменю можно отрегулировать финансовую сторону игры.

Duties villages и Towns - Вы можете сами указать денежный доход, поступающий с деревни и замка.
Capital interest - Процент от всех имеющихся денег, прибавляемый к другим ежедневным денежным доходам.
One-time cost for/monthy cost for - Также можно изменить стоимость покупки отрядов и размер их месячного жалованья.
Monthly payments/single payments - Вы можете выдавать "зарплату" Вашим людям каждый месяц или отложить ее на неопределенное время.

RANDOM - Этот пункт позволяет отрегулировать влияние случайных событий на происходящее в игре.

Fate makes life - Трудность Вашей жизни в игре, которую можно изменить от очень легкой (...VERY EASY) до адской (...HELL). Трудно назвать что-нибудь, на что бы не влиял Ваш выбор по этому пункту.
Random events occur + in the meadows, in the forest и in the mountains - Вероятность случайных событий (от нахождения джокеров до нападения зверей) на лугу, в лесу и в горах соответственно.

SYSTEM CONTROL - Общие настройки игры.

Sound - В этом меню можно включить или выключить звуковые эффекты.
Music - В данном меню можно включить или выключить музыку в игре.
Animation - Эта опция позволяет включить или выключить анимационное сопровождение.
Game texts - Установить способ выдачи информации (TEXT & SPEECH - письменно и речью, TEXT - только письменно, SPEECH - только речью), а также сменить 2-х кнопочную мышь на 3-х кнопочную (CONTROL).

INFORMATION

Кликнув на кнопке, Вы получите справку о создателях игры.

QUIT

А если понадобится выйти из игры, то кнопка всегда находится в Вашем распоряжении.

Игровой экран

Трудно представить себе стратегическую игру без карты, на которой происходят все действие и которая занимает основную часть экрана. Эта игра, как Вы можете видеть из рисунка, не является исключением.

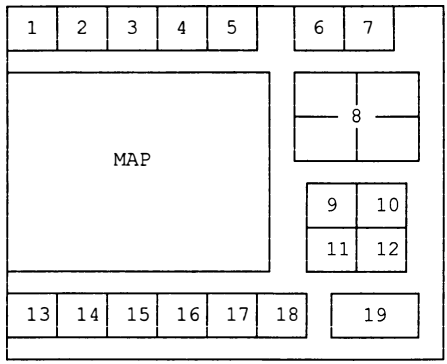


рис1. Схема игрового экрана

Из этого рисунка видно, что помимо окна с картой на экране расположено десять мелких окошек с рисунками (1-8) и более десяти кнопок (9-19). На всякий случай хотелось бы предупредить, что цифра, стоящая в начале следующих десяти абзацев, соответствует цифре на рисунке, а в этом абзаце речь идет о данной кнопке или окне.

1. Это окно служит часами и календарем сезонов, хотя последнее видно и на карте. К сожалению, а может, и к счастью, при прохождении кампании время одного дня не ограничено, и день заканчивается при передаче хода противнику. Но в меню опций Вы можете установить протяженность одного дня, месяца и года. И когда Вы установите там протяженность дня, то заметите, что солнышко на рисунке перемещается, а на карте происходит смена дня и ночи. И, как следствие, Ваше право хода будет заканчиваться вместе с окончанием дня. И продлить это время во время игры уже не в Ваших силах.

2. и 3. В этих двух окнах находится портрет героя и его щит с гербом. Эти два окна просто показывают героя, который является активным в данный момент.

4. Данная кнопка вызывает два меню, а для перехода из одного в другое используется кнопка со стрелкой в нижнем правом углу обоих меню. Первое меню называется GAME OPTION, и в нем можно изменить следующие вещи:

Scrolling - Регулировка прокрутки карты.
Zoom on/off - Во включенном состоянии убирает все окна сверху и снизу окна с картой во время хода противника.

Waggons - Здесь можно выбрать тип управления зерновыми фургонами. Выбор происходит кликаньем на кнопке. Выбрав AUTOMATIC, управление фургонами передаете компьютеру, и Вам беспокоиться не о чем. При ON REQUEST - в начале каждого дня Вас будут спрашивать о том, кто станет управлять повозками: AUTO - компьютер, SELF - Вы. Выставив MANUAL, Вам придется каждый день самому распределять фургоны с зерном по своим войскам, что при большом количестве ферм и отрядов может затянуться надолго.
Idle on/off - Вы можете включить еще одну небольшую реалистичность - "разгильдяйство", в результате которого некоторые отряды будут простаивать, вместо того чтобы выполнять данное им задание. О результатах такой деятельности говорить, думается, не стоит.
Opp. moves on/off - Во включенном состоянии Вы сможете наблюдать за передвижением противника и независимых отрядов. Но, к сожалению, на это уйдет значительное количество времени. Если же выключить эту опцию, то игра пойдет быстрее, но Вы не увидите происшедшие за время хода противника бои. В итоге Вы можете не обнаружить некоторые отряды, уничтоженные противником.

Второе меню, озаглавленное SYSTEM CONTROL, описывалось выше.

5. Данная кнопка вызывает меню общих настроек:

Load - Загрузить игру.
Save - Записать игру.
Quit - Выход игры в стартовое меню.
Cancel - Для возвращения в игру кликните на этой кнопке.

6. и 7. Показывают текущий день и месяц, или, попросту говоря, календарь.

8. Здесь может размещаться до четырех окошек с портретами игроков, участвующих в сражениях.
Кликнув на таком окне, Вы получите меню PERSONAL STATUS, из которого узнаете имя героя (NAME), его титул (TITLE) и возраст (AGE), а также его характеристики, знакомые Вам по выбору героя перед началом игры (LEADERSHIP, CHARISMA, HEALTH и LUCK).

9. С помощью этой кнопки Вы можете отыскать на карте отряд, с которым не все в порядке на данный момент. В окне, появляющемся при кликанье на кнопке, будет три кнопки. Кликая на самой верхней и длинной из них, Вы сможете указать, с каким повреждением Вы хотите найти отряд: WOUNDED - отряд, в состав которого входят раненые; NEGLECTED - отряд с плохим снабжением; PLAGUE-STRICKEN - отряд, пораженный болезнью. Выбрав нужное, кликните на CONTINUE и осмотрите всю карту. Поврежденные отряды расположены на белых клетках, а все остальное затемнено. Если у Ваших отрядов и здоровье, и снабжение в норме, то на все Ваши запросы будет появляться окно с сообщением, что таковых не имеется, и Вам останется только кликнуть на OK и вернуться в игру. Например, при отсутствии раненых в Вашей армии появится такой текст: <SIR, YOU SHOULD YOUSELF LUCKY. ALL YOU TROOPS ARE IN THE BEST OF HEALTH!>.

10. Единственное, что Вам может понадобиться в меню, вызываемом этой кнопкой, это сообщение о сроке истечения союзнического договора или пакта о ненападении. Например: <YOU NON-AGRESSION PACT WITH... (имя противника) CONTINUES...(количество оставшихся дней) DAYS> - у Вас заключен пакт о ненападении с таким-то игроком, оканчивающийся через столько-то дней. Ну, может быть, и остальные советы, даваемые фигурой в плаще, Вам понадобятся, но это вряд ли. Для перебора сообщений надо кликнуть на кнопку со стрелкой.

11. Следующая кнопка вызывает меню GAME STATISTICS со справочной информацией по игре, состоящей из таких пунктов: DURATION IN GAME DAYS - число дней, прошедших по календарю игры; DURATION IN REAL TIME - реальное время, которое Вы потратили на игру; TROOPS UNIT, TOTAL - общее количество отрядов Вашей армии; SOLDIERS, TOTAL - общее количество солдат и людей в армии; OCCUPIED SITES - количество занятых населенных пунктов; CASH IN THALERS - количество золота в казне.

12. В появляющемся меню с названием FINANCES Вы узнаете о денежном доходе (DAILY INCOME) и расходе (DAILY EXPENSES) на текущий день, а также о количестве зерна в хранилище (GRAIN STOCKS), измеряемом в бушелях (BUSHELS), и его расходе на нужды армии (CONSUMOTION).

В этом меню можно производить также операции покупки-продажи зерна, что может спасти армию от голодной смерти или поправить Ваше финансовое положение. Чтобы купить зерно, кликните на кнопке BUY GRAIN. В результате Вы получите окно с текстом, в котором говорится, сколько бушелей зерна Вы можете купить на один золотой талер. Кликните еще раз, и перед Вами появится окно покупки зерна, состоящее из числа, показывающего количество приобретаемого зерна, стрелок для изменения этого числа и кнопки CONTINUE, кликнув на которой Вы подтвердите покупку. Увеличение или уменьшение количества покупаемого зерна зависит от того, какой кнопкой мыши Вы кликнете на стрелках: для изменения числа на 10 бушелей надо воспользоваться левой кнопкой мыши, а для увеличения на 100 бушелей - правой.

Продать зерно можно кликнув на кнопке SELL GRAIN. Процесс продажи точно такой же, как и покупки, за исключением, естественно, цены. В случае продажи Вам скажут, сколько следует продать бушелей зерна, чтобы получить один талер.

13. Вызывает мелкомасштабную карту всего района, на которой разноцветными точками показывается расположение городов и отрядов. Белым цветом помечаются нейтральные постройки и отряды разбойников и "прокаженных". Расцветка отрядов игроков соответствует цвету, которым написаны их имена. Рамка показывает область, изображенную в окне с картой.

14. Для успешной войны требуется сильная армия, которую можно закупить, пользуясь этой кнопкой. Когда Вы кликнете на ней, то получите просьбу указать место покупки. После чего карта потемнеет и останутся выделенными только постройки, в которых можно купить пополнение к армии. К таким постройкам относятся фермы, поместья, деревни и города. И купить в них что-то можно только после их захвата или если они уже Вам принадлежат. В противном случае Вас известят о невозможности покупки, и Вы вернетесь в игру. Но допустим, что в Вашем распоряжение есть хотя бы одно из таких зданий, тогда

оно окажется выделенным. Кликнув на нем, Вы попадете в меню TROOPS DEPLOYMENT, где и происходит закупка. Данное меню состоит из четырех горизонтальных полос, разделенных на клетки. В полосе, перед которой стоит TR, показаны типы существующих отрядов. Сделав двойной клик на любом из рисунков, Вы получите характеристику отряда (TROOP INFO), состоящую из количества воинов в отряде (NUMBER), силы отряда во время атаки (ATTACK) и защиты (DEFENSE), а также расстояние, с которого отряд может атаковать противника (DISTANCE). Дистанция дается в виде дроби, где второе число показывает расстояние для атаки в клетках. Например: 1\1 - отряд может атаковать только с соседней клетки; 1\3 - отряд может атаковать, находясь на третьей от противника клетке. В полосе PR дается цена отряда, если его можно купить, или прочерк, если отряд в этом месте купить нельзя. В полосе EA Вы должны указать количество приобретаемых отрядов. Делается это с помощью стрелок под этой полосой. Указав требуемое количество, кликните на кнопке BUY. Дополнительно в этом меню отображается имеющаяся у Вас наличность (в строке CAPITAL). Закупленный отряд окажется внутри постройки, и управлять Вы им сможете только на следующий тур.

15. В игре также предусмотрены и дипломатические отношения. С помощью этой кнопки Вы сможете заключить с противником акт о ненападении или образовать союз. Акт о ненападении обязывает обе стороны к мирному сосуществованию. Союз можно заключить, если в игре участвует больше двух игроков, и в этом случае союзники начнут действовать сообща против третьей стороны. И в обоих случаях до истечения срока Вы не можете напасть на игрока, с которым заключили соглашение. Для заключения пакта о ненападении (NON-AGGRESSION PACT) следует кликнуть на кнопке PACT. В результате появится окно с портретами лидеров противостоящих Вам сторон, в котором Вам надо кликнуть на портрете того лидера, с которым хотите заключить соглашение. После чего появится окно, где следует указать количество дней, на протяжении которых соглашение будет действовать. Для заключения союза кликните на кнопке ALLIANCE. Здесь Вам сначала придется указать, с кем хотите заключить союз (ALLIANCE WITH), а потом - против кого (ALLIANCE AGAINST). Следующим шагом опять будет указание дней действия союза.

Еще одним обязательным условием заключения договора является "посол", роль которого отводится любому из Ваших пеших отрядов. Дело происходит так. Когда Вы назовете срок договора, появится окно с просьбой указать будущего посла. На карте выделятся отряды, способные выполнить эту миссию. Кликните на наиболее быстром, и Вы вернетесь в игру после сообщения, что отряд отправился на задание. Выбранный отряд уже не подчиняется Вам, пока не вернется с задания. Но еще такой же посланец, только посланный Вашим будущим союзником, должен посетить и Вас. Все происходит быстро (1-2 дня) при условии, что замки находятся недалеко друг от друга и не разделены морем. Учтите, что до заключения договора боевые действия между сторонами не прекращаются, за исключением "послов". При наличии морей Вам придется доставить своего посла к землям, на которых стоит замок противника, и ждать, пока какой-нибудь отряд противника достигнет Ваших земель. Это может отнять много времени, в течение которого Вам придется часто драться с будущим союзником.

16. Если на карте есть леса, то Вы можете нанять лесной патруль для охраны территории от противника. Для найма одного патруля потребуется 300 талеров. Если у Вас нет таких

денег, то после предупреждения Вы возвратитесь в игру. Если найм возможен, появится окно с фразой <SELECT THE FOREST IN WHICH TO POSITION YOUR PATROL>, в которой Вас просят указать лес для размещения патруля. После того как Вы кликните на выбранном месте лесного массива, появится окно с просьбой назвать количество закупаемых патрулей ("HOW MANY...") и окно с заголовком FOREST TROOPS. В этом окне, в строке NUMBER, Вам предложат указать количество нанимаемых патрулей и в завершении кликнуть на кнопке CONTINUE.

17. Если уж наступили трудные времена и Вас постепенно, но верно побеждают, то, кликнув на этой кнопке и ответив на заданный вопрос положительно, Вы можете сдаться на милость победителя и оказаться в результате снова в стартовом меню.

18. Когда у Вас израсходуется лимит ходов и Вы решите все свои финансовые вопросы на текущий день, то можете смело кликнуть на этой кнопке и передать ход противнику.

19. Здесь расположены шесть кнопок: четыре для перемещения карты и две - для того, чтобы убрать изображения кнопок сверху и снизу окна с картой, в результате чего видимое пространство на карте увеличивается.

Все управление в меню и игре осуществляется мышью, и ее кнопки имеют разное назначение. При помощи правой кнопки мыши Вы сможете перемещаться по карте. Двойной клик на всем, что есть на карте выдаст окно со справкой об этом объекте. Давайте рассмотрим этот момент более подробно:

Кликнув на клетке с ландшафтом, Вы получите такую справку: LABEL - название ландшафта (например: SAND - песок), SYMBOL - рисунок ландшафта и рядом стоит тип местности (PLAIN - равнина). Ниже находятся две горизонтальные полосы, разделенные на клетки. В верхней Вы найдете рисунки типов отрядов, а в нижней - число, показывающее количество шагов, требующихся отряду для движения по выбранному типу местности. Если вместо числа стоит прочерк, то отряд не может передвигаться по этой местности.

Окно с заголовком SITE STATUS появляется при двойном кликанье на постройках: NAME - название выбранной постройки (замок, поместье, ферма, деревня, город или что-нибудь, построенное не человеком, типа ледяных или драконьих пещер); OWNER - имя игрока, захватившего постройку; GRAIN HARVEST - собранный урожай зерна; TAX INCOME - получаемый денежный налог; ATTACK и DEFENSE STRENGTH - сила атаки и защиты, которая появляется при присутствии там боевого отряда.

И последнее окно связано с отрядами и называется TROOP INFO: NUMBER - количество воинов в отряде; SUPPLIES - количество дней, на которое хватит продовольственных запасов; ACT POINTS - число оставшихся ходов у отряда; HEALTH - показатель "здоровья" отряда; TRANSPORT - наименование перевозимого отряда, снизу - его численность.

Чтобы отдать приказ отряду, следует кликнуть на нем левой кнопкой мыши и удерживать кнопку в течение полсекунды. И тогда около курсора появятся несколько кнопок, кликнув на которых, можно отдавать приказы. Есть четыре, так сказать, основных кнопки, встречающиеся у любых типов отрядов:

Кнопка с крестом позволяет передвинуть отряд на новое место. Когда Вы кликнете на ней, то на карте останется белая область, в пределах которой может переместиться

данный отряд. Указав кликом клетку на карте, Вы уже не сможете вернуть отряд обратно или изменить точку назначения.

Кнопка со стрелками, направленными в разные стороны, позволяет разделить один отряд на несколько. При этом теряется мощь и эффективность отряда. Но Вы можете отделить раненых и отправить их на лечение, а не гонять в замок весь отряд. И это, пожалуй, является главным преимуществом данной кнопки. Разделение отряда происходит в меню DIVIDE TROOP, состоящем из двух строк. В строке HEALTHY можно стрелками набрать только здоровых воинов, которые образуют новый отряд. В строке WOUNDED Вы будете отделять от отряда раненых. После набора кликните на OK, и Вам предложат указать место для размещения вновь сформированного отряда, которое должно находиться в радиусе одной клетки от основного отряда.

Кнопка с рисунком мешка позволяет поделиться провизией с другим отрядом. Обмен происходит только с соседних клеток и осуществляется с помощью двух окон. В первом Вам скажут, сколько зерна требуется отряду, с которым делитесь запасом, а во втором - попросят указать количество отдаваемого зерна.

Кнопка с буквой "i" позволяет получить более полную информацию об отряде: LABEL - название отряда; SYMBOL - рисунок и состав отряда (HUMAN - люди, CREATURE - создания); рядом с кнопкой BACK указывается тип отряда (WARRIOR - воины, WAGON транспорт и т.д.); HEALTH - здоровье отряда; SUPPLIES - качество снабжения отряда; STOCKS - количество зерна у отряда, а в скобках количество дней, на которое его хватит; EXPERIENCE - опытность отряда; DISTANCE - расстояние атаки для боевых отрядов; MORALE - моральное состояние отряда; COMBAT STRENGTH - сила отряда в сражении; CURRENT STATUS - текущее задание отряда; CURRENT STRATEGY - характер поведения отряда в бою (OFFENSIVE - нападение, DEFENSIVE - защита, STAUNCH - что-то среднее между первыми двумя).

Помимо основных, существует еще одна кнопка, назначение которой зависит от типа отряда. Назовем ее специальной кнопкой и расскажем о ней ниже, когда речь пойдет о назначении отрядов.

Сделав клик с задержкой на постройке, Вы получите на экране две кнопки. Первая, с рисунком домика и стрелкой, позволяет "войти" в постройку и воспользоваться ее возможностями. Вторая кнопка, с буквой "i", выдает информационное окно о постройке со следующими пунктами: NAME - название постройки; SYMBOL - рисунок, которым она изображена на карте; ACCESS - кто может войти в постройку. Большинство обычных строений доступно всем, о чем говорит надпись ALL BEINGS в этой строчке. Но вход в разные пещеры доступен только определенной группе, например отрядам, состоящим из людей, тогда в этой строчке Вы найдете HUMAN ONLY. HEALING - возможность лечить раненых, находящихся в данном строении. Здесь может быть три варианта: ALL - излечиваются все раненые сразу; какое-либо число - показывает, сколько раненых в отряде можно излечить за один день; 0 - возможность лечения отсутствует. CPCTY - количество отрядов, которые могут одновременно находиться в постройке; MOTIVATION BONUS - условный показатель значимости постройки; ATTACK и DEFENSE EFFICIENCY -

увеличение эффективности действия боевых отрядов во время атаки или защиты при нахождении их внутри данной постройки; HEALING COST - стоимость лечения одного раненого. Если лечение в постройке невозможно, то здесь стоит 0; GRAIN DUTY IN % YIELD - количество собираемого зерна от максимально возможного значения.

Постройки

В течение всей игры Вы будете иметь дело с пятью основными типами строений: CASTLE - замок, ESTATE - поместье, TOWN - город, VILLAGE - деревня, FARM - ферма. Главное назначение построек - это снабжение Вас зерном и деньгами, возможность закупки новых отрядов и их обучение с целью увеличения опытности и эффективности действия.

Замок является Вашей главной недвижимостью и ценностью, а также штабом, при потере которого Вы автоматически выходите из игры. Единственное преимущество замка заключается в возможности лечения раненых в отрядах. Замок также используется как склад для хранения зерна и в него свозится все оставшееся после снабжения отрядов зерно, которое Вы можете потом продать. В поместье также можно вылечить отряды, а еще нанять отряды рыцарей. Обладание городом приносит сразу три выгоды: здесь есть возможность приобрести большую часть отрядов, вылечить раненых, и, самое главное, город приносит Вам 150 талеров в день. В деревне можно приобрести те же войска, что и в городе, а после ее захвата денег с нее Вы станете получать на 50 талеров в день больше и немного увеличится приток зерна. Хотя ферма, кроме отряда крестьян, из войск не может предложить для Вашей армии ничего, она является главным звеном в цепи снабжения войск, так как является поставщиком зерна.

Когда Вы "заходите" в постройку, то, естественно, попадаете в новое меню, основную часть которого занимает рисунок. Под ним находятся клетки, в которых размещаются пиктограммы отрядов (при захождении в постройку или после их покупки). При нахождении отряда в городе среди основных кнопок могут появиться новые:

Кнопка со скрещенными мечами позволяет направить отряд на учебное поле, где в ходе тренировок они в поте лица вырабатывают навыки, увеличивающие их опыт и силу.

Кнопка с "!" проинформирует Вас, сколько времени отряд находится в постройке и чем занимается в данное время.

Кнопка с "красным крестом" позволит вылечить раненых, если таковые имеются и постройка имеет возможность предоставить такую услугу.

При снятии отряда с тренировки или лечения появится окно с предупреждающим текстом. И если Вы хотите отдать такому отряду новый приказ, то Вам надо кликнуть на кнопке SET OUT в этом окне, а если не захотите снимать отряд с его прежнего задания, то кликните на CANCEL. Не все постройки могут вылечить сразу всех раненых за один день, поэтому смотрите внимательно за результатами и при необходимости назначайте новый курс лечения. Клетка с отрядом, находящемся на тренировке или лечении, выделяется синей рамкой.

Под клетками Вы найдете три кнопки. С крайней правой Вы разберетесь и без нашей помощи. Оставшиеся две кнопки рассмотрим более подробно:

SITE STATUS - Дает краткую информацию о постройке, которая рассматривалась выше (имеется в виду информация, а не постройка).

INTRIGIES - С помощью этой кнопки Вы сможете навредить противнику, правда, для этого придется заплатить. Кликнув на ней, Вы получите окно выбора миссий для диверсанта (SABOTEUR). Чтобы изменить цель миссии следует кликнуть на длинной кнопке под заголовком MISSION. В результате будет последовательно показан весь список возможных миссий:

Spread rummurs - Распространить слухи, подрывающие доверие к лидеру противника, что скажется на эффективности действий его войск.
Sabotage alliance - Попытаться рассорить двух Ваших противников, заключивших между собой союз так, чтобы они стали непримиримыми врагами.
Set fire - "Случайный" пожар уничтожит все зерно на складах противника.
Set traps - Попавший в ловушку отряд может потерять до половины людей.
Steal gold - Похитить у врага казну и оставить его без средств к существованию.
Hire - После выбора диверсионной миссии кликните на этой кнопке и Вы увидите окно с текстом, в начале которого указывается стоимость данной услуги: "FOR...(стоимость) GOLD...". И если теперь кликнуть на ACCEPT, то диверсант отправится на задание, но у Вас еще есть шанс отказаться от этой затеи, кликнув на кнопке REFUSE.

В следующем окне "диверсант" уточнит серьезность Ваших намерений, и Вам снова придется выбирать. Сказав последнее "YES", Вы можете ожидать результатов операции, которые следует искать среди ежедневных утренних сообщений. Отличить нужный текст можно по рисунку маски в верхнем левом углу. Как Вы понимаете, ожидать следует только двух результатов - успеха или провала. Итог также понятен по рисунку в окне с текстом, но на всякий случай поясним, что если текст начинается с фразы <YOU SABOTEUR HAS FAILED...>, то миссия провалилась, а если с фразы <YOU INTRIGUE AGAINST...(имя противника) HAS BEEN CROWNED WITH SUCCESS:...>, то операция прошла успешно. К сожалению, за один тур Вы можете послать только одного диверсанта, и при попытке послать другого Вам напишут, чтобы Вы набрались терпения и ждали следующего дня.

На этом возможности построек и ограничиваются. Помимо перечисленных, Вам встретятся еще два вида построек, которые попадаются не всегда. Это каменный купол (ROCK DOME) и драконье гнездо (DRAGON NEST). Они являются местами обитания магов и драконов соответственно. Вход в эти постройки доступен только отрядам, состоящим из людей (HUMAN), а для созданий (CREATURE) вход в них закрыт. Единственная полезная вещь, которая становится доступной после их занятия, это бесплатное лечение находящихся в них отрядов.

Экономика

Так как у Вас имеется всего две статьи дохода, то и рассказывать особо не о чем. В предыдущей главе уже говорилось, какие строения приносят деньги, а какие зерно. К этому можно еще добавить только процесс продажи зерна, который также уже рассматривался. Однако там не говорилось, что зерно имеет разную цену покупки-продажи в зависимости от сезона. Летом и осенью - цена минимальна и приблизительно равна

один талер за 19 бушелей. В тяжелые зимние месяцы, когда поступление зерна минимально, цена увеличивается в 2 раза и равняется где-то одному талеру за 10 бушелей. Поэтому, покупая в летние месяцы зерно, Вы можете выгодно продать его зимой и получить солидную прибыль.

При прохождении кампании Вы будете переходить с уровня на уровень и всегда, помимо новой карты, Вы будете начинать с разным набором войск. Захватить из предыдущего сценария Вы можете только зерно. Золота Вам достанется не больше 1000 талеров, даже если на предыдущем уровне Вам удалось скопить в несколько раз больше (остаток, наверное, уходит на оплату налогов). Поэтому, когда Вы собираетесь нанести заключительный удар по врагу, оставьте себе 1000 или 1500 талеров, а на остальные покупайте зерно. Тогда Вы с пользой используете большую часть своих денег. Правда, остается возможность того, что противнику не понравится объем Ваших запасов зерна и он попробует устроить поджог Вашего склада.

В игре также предусмотрена еще одна неприятность: в конце месяца Вам придется платить своим отрядам жалованье. В этом случае в утренних сообщениях появится следующий текст: <YOUR SOLDIERS ARE GIVEN THEIR MONTHLY PAY, A TOTAL OF...GOLD THALERS>. При нехватке денег, в результате различных выплат, Ваш счет будет начинаться с отрицательного знака, что будет напоминать о Вашем долге.

Назначение отрядов

Имеющиеся в игре отряды в зависимости от их назначения можно разделить на несколько групп:

Первая группа, состоящая из: PEASANTS - крестьян, SOLDIERS- солдат, KNIGHTS - рыцарей, ARCHERS - лучников и CATAPULTS - катапульт. И назначение у этой группы одно-уничтожение противника имеющимся оружием. Лучники и катапульты могут обстреливать врага издалека, что позволяет при атаке крестьянами, солдатами и рыцарями обходиться атакующей стороне без потерь. Из трех оставшихся отрядов наиболее сильные рыцари, но и стоят они соответственно. Если отряд может атаковать противника, то при кликанье на нем появится специальная кнопка (CK) с рисунком меча. Когда Вы кликнете на ней, то на карте останутся выделенными только отряды противника, которые Вы можете атаковать Вашим отрядом в данный момент.

Следущая группа состоит только из одного отряда - отряда магов (MAGICAINS). Магов можно с полной уверенностью отнести к воинам, так как маг может атаковать и даже на расстоянии, но маги еще могут навести на противника чары, что приведет к полной потере его боеспособности во время сражения, и он не сможет оказать никакого сопротивления. Для применения магии следует кликнуть на CK с рисунком посоха (или "волшебной палочки"), а потом на цели. Но во время магических пассов Ваш маг может "ошибиться", и его заклинание не причинит вреда врагу, и так как на волшебство уходит весь запас ходов мага, то Вы не сможете им воспользоваться в течение текущего хода, поэтому постарайтесь позаботиться о его прикрытии другими войсками.

В следующую группу входят разные по назначению отряды, которые объединяет полная небоеспособность (кстати, перевод дается не дословный, а в зависимости от их спо-

собностей к определенному виду деятельности): PIONEERS - строитель мостов, LABOUR SCOOPS - землекоп, MOUNTAINEERS - горнорабочий, SCOUTS - разведчик, SPY - шпион. Объяснения начнем с конца. Шпион может разведать характеристики любого отряда или постройки противника, оказавшихся в поле его зрения. На СК шпиона нарисован глаз. Разведчик пригодится для обследования местности, по которой движется армия, с целью обнаружения засад или различных неожиданностей и неприятностей, устроенных Вашим противником. Для данного вида поиска разведчика следует разместить на нужной клетке и кликнуть на СК с рисунком вопросительного знака. Проверять каждую клетку - дело очень утомительное, и поэтому разведчика лучше использовать для захвата чужих построек, так как он является одним из самых быстро передвигающихся отрядов. Горняк потребуется для прорубания в горах прохода, что можно сделать кликнув на СК с рисунком кирки. Землекоп возведет для Вас земляной вал, через который не сможет пройти ни один отряд, но старайтесь оставлять в "стене" проход, так как Ваши отряды тоже не могут перепрыгнуть через такой барьер. Для постройки Вам следует поместить землекопа на ровное место и кликнуть на СК с рисунком холма. Строитель мостов поможет Вашим войскам форсировать реку. Для этого его надо подвести к реке и кликнуть на СК с рисунком моста. Воспользоваться этими отрядами Вы можете только в указанных местах, кроме разведчика, на которого ни эти, ни последующие ограничения не распространяются. О возможности использования того или иного отряда Вам также подскажет СК, появляющаяся в группе основных кнопок. Как Вы понимаете, если можно строить мосты и валы, то можно их и разрушать. Для этого отряд надо подвести к месту работы и воспользоваться СК. В результате Вы получите вопрос о подтверждении приказа, и после подтверждения отряд приступит к работе. Для постройки и сноса чего-либо может потребоваться более одного тура. На время работы влияет количество человек в отряде. Чтобы узнать об окончании работ, кликните на основной кнопке с рисунком "i", где нужная информация находится под заголовком CURRENT STATUS. Вы можете снять отряд с данной работы и перебросить его на новое место. При отдаче приказа на движение Вы получите уведомление о том, что отряд не закончил работу, и вопрос о дальнейших действиях. Если здесь Вы кликните на кнопке SET OUT, то отряд прервет начатую работу и отправится в указанную точку. Если же Вы кликнете на CANCEL, то отряд вернется к выполнению своего прежнего задания.

Эту группу отрядов составляют транспортные средства, снабженные дальнобойными орудиями: SHIPS - корабль, FLIGHT DRAGONS - летающий дракон. Чтобы посадить отряд воинов на один из этих транспортов, надо просто отдать приказ на движение и указать клетку с ним, которая должна быть светлой. Для высадки отряда воспользуйтесь СК с рисунком корабля и стрелки, после чего укажите место, на которое хотите его поставить. Если корабли или драконов поставить в ряд от одного берега до другого, то они образуют живой мост, через который сухопутные войска смогут спокойно перебираться на противоположный берег.

Последнюю группу составляет передвижной полевой госпиталь (FIELD HOSPITAL), который вылечит раненых прямо на поле боя. Для этого его надо поставить рядом с отрядом, в котором имеются раненые воины, и кликнуть сначала на СК с рисунком красного креста, а потом на отряде, нуждающемся в помощи.

Помимо этого набора доступных Вам отрядов, Вы столкнетесь еще с двумя видами независимых отрядов, которые иногда могут причинить Вам определенные неудобства. Отряды прокаженных (точнее, больных чумой) PLAGUE-STRICKEN при контакте с Вашим отрядом могут заразить его воинов своей болезнью. Зараженный отряд не может войти в город, и для его лечения попробуйте воспользоваться полевым госпиталем. Лечение надо проводить в срочном порядке, пока болезнь не охватила весь отряд и не начались смертельные случаи. О случившемся Вас известит окно с рисунком темной фигуры в плаще. Другой тип отряда - это отряд разбойников ROBBERS. Вначале они никак не проявляют себя, но со временем наглеют и начинают грабить Ваши фургоны с зерном. Об этом известит окно с рисунком в виде головы с завязанной красным платком нижней половиной лица. Оба типа этих отряда желательно уничтожать при первой возможности, но при уничтожении прокаженных желательно использовать катапульты или лучников.

Военные действия

Все военные действия сводятся, в основном, к занятию замка противника, после чего Вы спокойно переходите на следующий уровень. Поэтому не обязательно уничтожать все отряды противника и занимать все имеющиеся постройки, а достаточно предпринять маршбросок, одним ударом уничтожить охрану замка и занять его.

При прохождении кампании в каждом сценарии Вы получаете разный набор войск, не зависящий от Вас.

Из отрядов наиболее эффективно можно использовать лучников, катапульты, магов, драконов и корабли, так как они позволяют атаковать противника с расстояния и, если им не противостоит такой же дальнобойный отряд противника, выйти из боя без потерь. Но в противовес мощному оружию нападения у них слабо развита защита, и в ближнем бою они проигрывают остальным отрядам. Поэтому имеет смысл обзавестись несколькими другими отрядами для их прикрытия, которые нужно стараться не пускать в бой.

Каждый вновь закупленный отряд насчитывает 25 человек. Но можно соединить два отряда в один, что увеличит силу отряда. Для объединения отрядов следует, отдавая приказ на передвижение, указать целью другой отряд, который в момент передвижения находится на светлой клетке. Объединять можно отряды только одного типа, и численность нового отряда не может превышать 50 человек.

Когда между отрядами завязывается бой, то появляется окно с итогами сражения, озаглавленное FIGHT. Окно разделено на две части: в одной под заголовком ATTACKER даются данные нападающего отряда, а во второй, с заголовком DEFENDER, данные защищающегося отряда. В каждой половине Вы найдете имя владельца отряда, название отряда, количество человек в отряде (NUMBER) и силу отряда (STRENGTH). Внизу находится несколько кнопок:

FIGHT - Кликнув на этой кнопке, Вы начнете бой. В зависимости от количества оставшихся ходов отряд может атаковать и еще раз (снова нажать кнопку FIGHT).

STOP FIGHT - Если отряд уже сражался, эта кнопка позволит прекратить битву.

END BATTLE - Эта кнопка появится, только если отряд исчерпал свои возможности или одна из сторон уничтожена.

Как на продвижение, так и на сражение отряд использует какое-то количество из имеющихся ходов. Если отряд не двигался с места, то он может атаковать 3 или 4 раза за день.

Отряды могут атаковать и из построек, что увеличивает силу их защиты. Если на доступном для атаки расстоянии находится отряд противника, то, когда Вы сделаете долгий клик на постройке, среди кнопок окажется кнопка с рисунком меча. Если в постройке находятся несколько боеспособных отрядов, то атаковать они будут по очереди.

После уничтожения отряда противника появится окно с соответствующим сообщением, но это Вы поймете и так, хотя бы по победным взмахам рук Вашего воина. Для захвата постройки надо уничтожить находящегося там противника, даже если там стоит нейтральный отряд, и после этого завести туда любой из своих отрядов - над постройкой начнет развеваться флаг Вашего цвета.

Нажав кнопку "F1" на клавиатуре, Вы получите справку LEVEL INFO, из которой узнаете о принимающих в сражении силах (PLAYER - игроки, NEUTRALS - нейтральные отряды и города); следующее: TITLE - название сценария; TROOPS - количество имеющихся отрядов; SITES - количество занятых городов; STRENGTH - суммарная сила отрядов.

Сообщения

День начинается с появления на экране окна с извещением о том, что Вам передается право хода. При появлении таких окон не обязательно кликать на кнопке OK, можно кликнуть в любом месте. Итак, Вы кликнули, и "день" начался. Первое важное дело - это просмотр сообщений, которые выдаются по очереди. Потом идет развозка зерна по отрядам и в замок. И уж затем Вы можете отдавать приказы отрядам и распоряжаться собственностью.

По ходу игры Вам придется просматривать массу сообщений. У всех окон с сообщениями (или для краткости просто окон) в верхнем левом углу есть рисунок, который в большинстве случаев не требует перевода, правда, за исключением окон-джокеров. Особую роль играют утренние сообщения. Если все идет нормально, то Вы получите только два текста: в первом говорится о приходе денег в Вашу казну, а во втором - зерна. Иногда урожай зерна оказывается меньше, чем требуется для снабжения отрядов. В этом случае Вы получите окно с текстом, начинающимся такой фразой: <SIR, TODAY'S GRAIN HARVEST IS NOT SUFFICIENT...> - и недостающее зерно будет взято из Ваших запасов. Это еще одна причина для сохранения зерна и особенно в зимние месяцы, когда урожай сам по себе невелик. Еще одно неприятное сообщение связано с плохим уровнем снабжения некоторых отрядов, находящихся в плохо доступных для фургонов местах. Такие сообщения начинаются фразой: <AS A CONSEQUENCE OF THE UNACCEPTABLY POOR SUPPLIES...>, после которой часто появляется окно с результатом нехватки продовольствия, который проявляется в количестве заболевших или умерших солдат; например: <...SOLDIERS HAVE BEEN TAKEN ILL...>.

При передвижении отряд может найти джокер (окно с рисунком). Вот пример некоторых джокеров:

DURING THEIR MARCH THE TROOPS HAVE ENCOUNTERED...VOLUNTEERS WHO A HAPPY TO JOIN THEM - К отряду присоединились несколько добровольцев.

THE UNIT IS COLLECTING SOME WILD FRUIT - A WELCOME ADDITION TO THEIR PROVISIONS - Отряд набрал фруктов, которые не только внесут разнообразие в его пищу, но и увеличат продовольственный запас отряда.

THE UNIT HAS ACCISENTALLY STUMBLED ON AN ANCIENT SOURCE WHICH CAN INSTANTLY CURE ALL WOUNDED AND SICK SOLDIERS - Этот "артефакт" излечит раненых и больных. Это наиболее часто встречающийся джокер.

THE UNIT HAS COME ACROSS A TREASURE WHICH WILL NO DOUBT BE OF GREAT BENEFIT TO YOUR WAR-CHEST - У отряда всего лишь увеличится опыт.

Помимо этого, отряд в своем странствовании может попасть в звериную ловушку. О ней Вас известит окно с рисунком луны и ужасного зверя с кроваво-красными глазами, предположительно, волка. В результате данного происшествия в лучшем случае потери отряда составят только раненые воины.

Итак, дерзайте!

DEADLINE v.6.02.

Фирма	Millennium Interactive Ltd.
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD
Видео режимы	SVGA
Звуковые карты	ADLIB, Sound Blaster/PRO/16/AWE

ЗЕМЛЯ. 1997 год. Все чаще и чаще гремят взрывы в различных уголках земного шара, от рук террористов гибнет все большее количество людей. Участились случаи захвата заложников с целью получения выкупа от родственников или выполнения правительством каких-либо политических требований. Правоохранительные органы почти всех стран не способны нормально бороться с разгулом насилия и терроризма и бессильно разводят руками в ответ на растущее недовольство запуганного мирного населения...

И вот на международной конференции по борьбе с терроризмом был разработан и принят проект DEADLINE. Основная идея проекта DEADLINE заключалась в создании специальной международной организации для борьбы с терроризмом. Эта организация должна была состоять из множества филиалов, разбросанных по всем странам мира и объединенных в общую сеть. Каждый филиал должен иметь группу высокопрофессиональных бойцов, способных находить и обезвреживать различные террористические организации, бандитские формирования, предотвращать, по возможности, террористические акты, разрабатывать и осуществлять операции по освобождению заложников, а также участвовать и в других операциях подобного рода на территории страны, в которой этот филиал расположен. Весь мир следил за тем, как в короткий промежуток времени проект DEADLINE был воплощен в жизнь. А для бандитов и террористов настало трудное время...

Такова предыстория этой замечательной игрушки.

А теперь попробуйте ответить на следующий вопрос: "Решитесь ли Вы бросить вызов злобным бандитам, убийцам и опасным террористам ?"

Главное меню

В верхней половине экрана Вы видите шесть кнопок-прямоугольников с различными надписями и (или) рисунками (в дальнейшем называемые иконками или кнопками), которые симметрично расположены вокруг такой же иконки с изображением зеленой стрелки. Каждая из этих иконок имеет свое название, по которому можно узнать, что же будет, если Вы кликниете (кратковременно нажмете) левой кнопкой (ЛК) мышки на изображении данной иконки. Название же иконки можно узнать просто наведя курсор мыши на ее изображение (при включенном режиме помощи). Если Вы играете в эту игру впервые, то обязательно сразу включите режим HELP. Для этого сделайте ЛК на маленькой иконке с изображением красного вопросительного знака, после этого, наведя курсор мышки на изображение любой иконки, Вы сразу узнаете ее имя (оно будет написано черными буквами в белой рамке). В дальнейшем описание действия какой-либо иконки будет начи-

наться с ее названия. Итак, давайте подробно узнаем о том, какие же действия мы можем выполнить с помощью этих иконок (кнопок) в окне MAIN OPTIONS.

START NEW GAME

На этой иконке надписано "DEADLINE". Название этой иконки говорит само за себя. Сделав ЛК на ее изображении, Вы сможете начать новую игру. Нажав же клавишу ESC, Вы вернетесь снова в меню MAIN OPTIONS.

QUIT TO DOS

В комментарии не нуждается, ибо, устав от длительной и изнурительной борьбы с неугомонными террористами, Вы всякий раз будете делать ЛК на изображении этой иконки, для того чтобы выйти из игры в ДОС. При нажатии на иконку появляется табличка с большим вопросительным знаком, требующим подтверждения выхода из программы (иконка с зеленой галочкой) или отказа от выхода (красный крестик). Более быстрый выход из программы осуществляется при нажатии на клавишу ESC (в окне MAIN OPTIONS), при этом Вы быстро и без лишних вопросов выходите в операционную систему.

PREFERENCES

На иконке изображен компьютер с мышкой. В этом меню Вы сможете настроить некоторые характеристики игры.

MUSIC ON/OFF - Включить/выключить музыку в игре.

SOUND ON/OFF - Включить/выключить звуковые эффекты.

STEREO NORMAL/REVERSE - Реверсировать или нет стереозвук.

CASHE ON/OFF - Включить/выключить кэширование (для ускорения подгрузки игры).

FILL CASHE - Форсировать работу кэша.

RETURN TO LAST SCREEN - Выйти из меню. Выйти можно и нажав на клавишу ESC.

На этом экране имеется также четыре ползунковых регулятора.

MUSIC VOLUME - Настроить громкость музыки.

SOUND VOLUME - Отрегулировать громкость звуковых эффектов.

MOUSE SPEED - Настроить скорость движения курсора мыши.

DOUBLE CLICK SPEED - Отрегулировать интервал двойного щелчка по кнопкам мышки.

VIEW CREDITS

Нажав на эту кнопку, Вы сможете узнать подробную информацию о тех, кто принимал какое-либо участие в создании этой красивой игрушки. Для возврата в MAIN OPTION нажмите ESC или кликните на любое свободное место мышью.

LOAD/SAVE GAME

Кликнув мышкой на эту иконку, Вы попадаете в меню, которое позволяет записать текущую игру, загрузить или стереть ранее отложенную игру. Последние две возможности доступны только в том случае, если раньше Вы уже записывались. Запись же игры, можно делать соответственно только после ее начала, т.е. Вы должны либо начать новую игру, либо загрузить ранее отложенную и только тогда сможете записать игру на диск.

SAVE GAME - Записать игру для последующей загрузки. Для записи игры Вам необходимо сделать ЛК на любом свободном (EMPTY) слоте, после этого выбранный слот потемнеет, и у Вас появится возможность ввести имя отгрузки. Введя имя и нажав клавишу ENTER или кликнув мышью на данной кнопке, Вы запишите игру на диск, при этом в нижней половине слота с Вашим именем появится строчка с названием текущей миссии (местом ее проведения).

DELETE SAVE GAME - Чтобы стереть записанную игру, сделайте ЛК на слоте с именем той отгрузки, которую Вы хотите стереть, а после того, как слот потемнеет, кликните мышью на этой кнопке. Теперь отгрузка удалена, и слот с ее именем исчезнет.

LOAD GAME - Процесс загрузки полностью аналогичен двум предыдущим процессам (записи и удаления) с той лишь разницей, что после того как Вы выбрали игру, которую хотите загрузить, (кликнув мышью на слот с соответствующим именем), и слот с ее именем потемнел, Вы делаете ЛК на данной кнопке.

LEAVE SCREEN - Покинуть это меню можно кликнув мышкой на эту кнопку.

RESTART

Эта кнопка становится доступной только в том случае, если Вы заходите в MAIN OPTIONS непосредственно из игры. Нажав на эту кнопку, Вы увидите уже знакомый нам вопросительный знак и, если хотите переиграть сначала последнюю миссию, кликните на зеленой галочке (в противном случае сделайте ЛК на красном кресте).

LEAVE SCREEN

Данный пункт меню возможен только после того, как была начата новая игра или загружена старая отгрузка. Нажатие на эту кнопку возвращает Вас в игровой экран, из которого Вы перешли в меню MAIN OPTIONS (например для того, чтобы записать игру на диск).

Теперь давайте узнаем о назначении четырех оставшихся иконок, которые находятся в самой нижней части экрана MAIN OPTION.

LAST POSITION SYMBOL ON/OFF

Эта первая слева иконка включает/выключает режим условного обозначения всех объектов во время боевых действий. Каждый объект, хотя бы однажды увиденный Вашими бойцами, будет обозначен на карте определенным символом. Например: бандиты и террористы обозначаются черными квадратами с красными рамками, а заложники и другие мирные граждане обозначены зелеными крестами. Если объект исчезает из поля

зрения Ваших бравых ребят, то по такому символу Вы всегда можете определить, где он находится.

MINI MAP ON/OFF

Вторая слева кнопка, которая включает/выключает режим показа миникарты местности во время боевых действий. По карте можно определить место нахождение Ваших бойцов, а также перемещения террористов и их заложников (если Вы их уже хотя бы раз видели). Мы считаем, что это очень полезная вещь!.

CENTERING ON/OFF

Включает/выключает режим центрирования. При включенном режиме (кнопка нажата, надпись ON) выбранный Вами боец всегда будет удерживаться в центре экрана просмотра. При выключенном режиме (OFF) Вы можете сами определить место бойца, перемещая экран курсором мышки. Этот режим более удобен, так как дает возможность просмотра всего места боевых действий.

HELP TEXT ON/OFF

Эта кнопка уже была описана выше, но для тех, кто забыл о ее назначении, мы напоминаем: эта кнопка включает/выключает режим контекстной помощи, т.е. при включенном состоянии (наведя курсор мыши на какую-нибудь иконку или часть какого-либо игрового окна) Вы увидите надпись, которая подскажет Вам о действии, которое можно выполнить, кликнув на этой самой иконке или названии окна, на которое в данный момент Вы навели курсор мышки.

Новая игра

Итак, Вы решили начать новую игру (ЛК мышью на кнопке START NEW GAME). После этого героического поступка Вы попадете на игровой экран, который называется VIDEO PHONE. На этом экране Вы сможете ознакомиться с Вашим первым заданием (белый текст в окне MESSAGE TRANSCRIPT). Подробное описание всех игровых экранов мы дадим чуть позже, а сейчас нажмите на кнопку HANG UP (с изображением руки, кладущей телефонную трубку) или кликните мышкой на текст в окне MESSAGE TRANSCRIPT, который выделен темно-красным цветом (можете просто подождать немного, ничего не нажимая). Выполнив любое из этих действий, Вы окажетесь на игровом экране с названием PLANS и получите полную свободу передвижения по любому игровому экрану.

Вообще-то, в этой замечательной игре присутствует большое количество всевозможных окошек, окошечек, линеек прокрутки, кнопочек и, наконец, просто кнопок, но в большинстве своем все они так или иначе располагаются на восьми главных игровых экранах. Каждый экран имеет свое имя и предназначен для выполнения определенных действий. Например, описанный выше экран MAIN OPTIONS предназначен для настройки игрового интерфейса, начала новой игры, записи и считывания отложенных партий и выхода из программы (описывать его второй раз мы, естественно, не собираемся).

Не зная для чего предназначен тот или иной игровой экран, Вы не сможете нормально играть в эту игру, и поэтому давайте поскорее ознакомимся с семью оставшимися экранами (и приступим к истреблению бандитов и террористов, которые что-то совсем распустились в последнее время).

Здесь, надо заметить, нижняя часть всех игровых экранов (кроме экрана MAIN OPTIONS) одинакова, т.е. при переключении с экрана на экран НИЖНЯЯ часть меняться не будет. Эта часть начинается с фотографии бойца, и переключение между игровыми экранами Вы будете осуществлять с помощью иконок, которые всегда находятся именно в этой части экрана. В дальнейшем на любом игровом экране все то, что находится выше фотографии бойца, будет называться ВЕРХНЕЙ частью данного игрового экрана.

В процессе игры Вам потребуется неоднократно переходить с одного экрана на другой, поэтому Вы должны научиться переключаться между ними. Переключение осуществляется очень просто: внимательно посмотрите в правый угол нижней трети экрана, там Вы увидите восемь иконок с различными картинками (если Вы находитесь не в экране MAIN OPTIONS), которые расположены в двух столбцах, по четыре иконки в каждом столбце, -с помощью этих иконок и осуществляется переключение. Когда Вы подведете курсор мыши к изображению любой иконки, то увидите надпись, прочитав которую узнаете, в какой же экран Вы попадете, если сделаете ЛК на этой иконке (например, наведя курсор на самую нижнюю иконку в правом столбце, Вы увидите надпись GOTO MAIN OPTIONS, что буквально означает перейти в MAIN OPTIONS), а сделав ЛК на изображении этой иконки, попадете в экран MAIN OPTIONS. Теперь, для того чтобы вернуться к игре, кликните мышкой на зеленой стрелке (LEAVE SCREEN). Аналогичным образом Вы сможете осуществить переход и в любой другой игровой экран. Теперь, когда Вы научились переключаться с одного игрового экрана на другой, пора узнать, для чего же предназначен каждый из этих экранов. Давайте теперь более подробно рассмотрим назначение каждого из игровых экранов:

ЭКРАН VIDEO PHONE

Если Вы внимательно прочли все написанное выше, то понимаете, что находясь в любом экране, кроме MAIN OPTIONS, Вы легко сможете перейти к данному экрану, сделав ЛК на переключающей иконке GOTO VIDEO PHONE (нижняя иконка в левом столбце). Давайте пока не будем обращать внимания на разные иконки в постоянной (нижняя треть) части экрана, их описание будет приведено чуть позже, а узнаем, что же можно сделать, находясь в этом экране, т.е. , для чего он вообще нужен. В верхней части этого игрового экрана находятся три окна: VIDEO DISPLAY, MESSAGE TRANSCRIPT и DIRECTORY. Под окном VIDEO DISPLAY имеются также две иконки : DIAL OUT и HANG UP, расположенные под окном VIDEO DISPLAY. Этот игровой экран предназначен для общения с внешним миром с помощью видеотелефона, по которому Вам будут сообщать нужную информацию и с помощью которого Вы будете звонить в разные места. Так, например, начинать новую миссию Вы всегда будете после телефонного разговора с Вашим начальством и получения от него информации, а также инструкций по выполнению данной миссии. После выполнения задания Вам снова придется пообщаться с начальством, которое в зависимости от Ваших успехов или неудач соответственно похвалит или сделает замечания. Итак, рассмотрим более подробно кнопки этого экрана:

DIAL OUT - С помощью данной кнопки Вы сможете позвонить по какому-либо телефонному номеру. В окне DIRRECTORY находится список телефонных номеров и мест, куда Вы можете позвонить. Для того чтобы позвонить куда-либо, Вам необходимо подвести курсор мыши на нужный адрес в этом окне, сделать ЛК (теперь строчка с этим адресом будет выделена красным цветом) и нажать кнопку DIAL OUT для набора телефонного но-

мера. При этом в окне MESSAGE TRANSCRIPT появится черная надпись dialing с выбранным телефонным номером и указанием времени звонка. Эта надпись означает, что Вы пытаетесь связаться с данным абонентом. В случае неудачной попытки Вы будете либо долго слушать длинные гудки (тогда для прерывания разговора следует нажать на иконку HANG UP - в окне MESSAGE TRANSCRIPT появится черная надпись call terminated), либо на другом конце линии не захотят с Вами общаться и сами положат трубку (тогда ничего нажимать не надо, так как надпись call terminated - связь прервана, разговор окончен - появится автоматически). Если же Ваша попытка оказалась удачной, т.е. удалось дозвониться по нужному адресу, то в окне MESSAGE TRANSCRIPT появится черная надпись - call connected (связь установлена), а вслед за ней какая-нибудь фраза, написанная белыми буквами (например, Hello, ...), которой поприветствовал (а может, и обругал) Вас человек, которому Вы звонили. Телефонный разговор ведется, как Вы, наверное, уже догадались, в окне MESSAGE TRANSCRIPT, причем, слова, которые произносятся во время разговора, дублируются белыми буквами на экране, а возможные варианты Ваших ответов - бордовыми буквами. Если у Вас имеется несколько вариантов ответа, то, выбрав нужный, кликните на него мышкой. После этого Ваш вариант ответа появится в MESSAGE TRANSCRIPT, но выделенный уже зелеными буквами.

HANG UP - Как было написано ранее, с помощью этой кнопки Вы сможете разорвать разговор.

ЭКРАН ВООРУЖЕНИЯ

На этом экране осуществляется выбор вооружения для Ваших бойцов. Верхняя часть экрана состоит из шести разных по размеру и назначению окон. Но перед тем как описывать процесс вооружения и оснащения бойцов, необходимо немного узнать о нижней части экрана.

Немного о НИЖНЕЙ (постоянной) части экрана.

Итак, нижняя часть начинается с фотографии бойца (SQUAD MEMBER PHOTOGRAPH). Под фотографией Вы можете увидеть его/ее имя (SQUAD MEMBER NAME). Далее, чуть правее от фотографии, находятся шесть небольших окон (EQUIP 1, 2; POCKET 1, 2, 3, 4), в которых показаны предметы, которыми оснащен данный боец. Сейчас мы рассмотрим, как же преключаться между различными бойцами.

SELECT SQUAD LINE - Линия переключения между бойцами, с ее помощью Вы можете быстро перейти к любому бойцу. Эта линия переключения представляет собой восемь квадратиков, расположенных в одну строчку. Внутри каждого квадратика находится цветной кружок с маленьким мерцающим квадратиком. Каждый боец имеет свой номер и цвет кружочка (этим цветом он будет обозначаться на карте во время боевых действий, а также - при составлении плана боевой операции). Каждому бойцу соответствует один квадрат в SELECT SQUADE LINE. Боец, чье фото находится в окне SQUAD MEMBER PHOTOGRAPH, является активным, и в его квадрате кружок будет соответствующего цвета. Если боец активен, то в кружке соответствующего квадрата будет красная цифра, обозначающая его порядковый номер. У остальных бойцов кружки будут без номеров. Переключение между бойцами можно осуществить двумя методами. Во - первых; для того чтобы выбрать (сделать активным) любого бойца, Вы должны будете сделать ЛК на кружке в соответствующем этому бойцу квадрате - появится порядковый номер бойца, а

его фотография и оснащение заменят фотографию и оснащение бойца, который был выбран до этого. Второй способ переключения более быстр и требует только нажатия на соответствующую цифровую клавишу (т.е. , например, чтобы быстро переключиться на шестого бойца, достаточно нажать клавишу 6).

Теперь, когда Вы научились переходить от одного бойца к другому, вернемся к вооружению бойцов. Для того чтобы экипировать бойца, следует, во-первых, сделать его активным. Затем в окне EQUIMENT LIST Вы должны выбрать название того предмета, которым хотите оснастить/вооружить данного бойца.

Выбор этот делается очень просто. Изначально в EQUIMENT LIST находится всего пять строчек, написанных большими буквами. Каждая из этих надписей начинается с белого прямоугольника и является, по сути своей, обыкновенным меню, войти в которое можно сделав ЛК на белом прямоугольнике (прямоугольник станет серым). После входа в меню Вы увидите список предметов, которыми можно оснастить бойца.

WEAPONS - Оружие.

AMMUNITIONS - Аммуниция - боеприпасы.

EXPLOSIVES - Взрывчатые вещества.

SURVEILLANCE - Дополнительные оборудование для наблюдения.

SUNDRIES - Разное.

Некоторые из этих меню содержат также по несколько подменю, войдя в которые (так же, как в основное меню) Вы получите списки предметов. Чтобы закрыть меню/подменю надо сделать ЛК на сером прямоугольничке рядом с этим меню/подменю. После выбора любого предмета из списка следует сделать ЛК на его названии (оно при этом должно стать красным).

Теперь в окне EQUIMENT NAME появится название выбранного предмета, написанное большими буквами. В окне EQUIMENT PICTURE появится большое изображение самого выбранного предмета, а в окне EQUIMENT DESCRIPTION Вы сможете узнать подробную информацию об этом предмете. В окне EQUIMENT STOCK появится несколько уменьшенных изображений данного предмета, сколько его у Вас имеется. Если в окне STOCK нет ни одного изображения выбранного Вами предмета, то это значит, что данного предмета в данный момент у Вас в наличии не имеется (если ячейки этого окна имеют серый цвет, то, сделав на них ЛК, Вы закажете данный предмет и, спустя некоторое время, он у Вас появится). Заказанные предметы обозначены бледным рисунком. Если же ячейки заполнены красными крестами, то это значит, что Вы при всем желании не можете заказать в данный момент этот предмет.

Теперь, чтобы дать бойцу выбранный предмет, надо навести курсор на любую ячейку окна EQUIMENT STOCK с изображением этого предмета и, нажав правую кнопку (не отпуская ее), перетащить этот предмет в любое доступное (зеленое) из окон EQUIP 1, 2 или POCKET 1, 2, 3, 4 - после этой операции можете отпустить кнопку мыши. Теперь данный предмет будет находиться у бойца на вооружении. Если при перетаскивании окно имеет

серый цвет, то это значит, что данный предмет в него поместить нельзя. Вообще-то, в окна POCKET (карманы) 1, 2, 3, 4 можно помещать только небольшие предметы, такие как гранаты, отмычки, запасные обоймы к оружию и. т. п., а в окнах EQUIP 1, 2 (руки) - можно разместить любой большой предмет.

ЭКРАН ПЛАНИРОВАНИЯ

Название этого экрана говорит само за себя. Находясь в этом окне, Вы сможете разрабатывать планы операций, изучать карту и план местности, а также задавать характер поведения бойцов.

В окне MAP OWERVIEW Вы видите миникарту местности, а в окне PLAN VIEW - условный план местности (вид сверху и в разрезе). Перемещение по этим двум окнам взаимосвязано, т.е. , перемещая рамку в первом окне, Вы также вызываете соответствующие перемещения и во втором окне. Для перемещения по первому окну можно просто подвести курсор в желаемое место и сделать ЛК, при этом центр белой рамки в этом окне переместится на место курсора, либо, нажав и удерживая правую кнопку, перемещать курсор по карте (обычно используется для быстрого просмотра плана местности в окне PLAN VIEW). По второму окну перемещаться также можно несколькими способами, но там перемещение осуществляется несколько иначе. При первом способе Вам надо нажать кнопку SCROLL MAP, и тогда перемещение в окне PLAN будет происходить в направлении серой стрелки на этом экране и при нажатии левой кнопки мыши. Этот способ перемещения не очень удобен при составлении плана. Более удобный способ перемещения при ненажатой кнопке SCROLL MAP достигается нажатием на правую кнопку мыши в окне PLAN VIEW. При этом план будет перемещаться в направлении серой стрелки. Направление движения задается очень легко. Так, для движения плана вверх подведите курсор мыши к верхней рамке этого окна и затем нажмите правую кнопку мыши.

Вы имеете возможность составлять планы действий бойцов как до, так и во время боевых действий.

Задать характер поведения бойцов во время боя можно при помощи следующих кнопок:

AGRESSION - Агрессивность, может принимать следующие значения: AGRESSION: PASSIVE - Не стрелять по террористам, даже если при попытке их захвата они будут стрелять по Вашим бойцам; AGRESSION: CAPTIVE - Стрелять только в том случае, если при попытке захвата террорист применил оружие; AGRESSION: INCAPACITATE - Сразу выстрелом обездвижеть террориста; AGRESSION: ELIMINATE - Уничтожать террористов в любом случае

SELF INITIATIVE - Инициатива, которая принимает следующие значения: SELF INITIATIVE: ON - дословно означает "включить мозги", т.е. при выполнении задания боец сможет без Вашего "чуткого руководства" достаточно грамотно осуществить захват террориста; SELF INITIATIVE: SEMI - проявлять инициативу в ограниченных пределах. В этом режиме оставленный без Вашего присмотра боец осуществит захват террориста только в случае, если тот близко подойдет к нему или первым нападет; SELF INITIATIVE: OFF - инициативу не проявлять, четко следовать Вашим указаниям.

ЭКРАН НАБОРА ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Находясь в экране PERSONEL, Вы сможете изменять состав боевой группы (т.е. включить бойца в группу или удалить его из команды), а также просмотреть личные характеристики любого бойца (такие как, например, меткость при стрельбе, агрессивность, способность к выходу из тяжелых ситуаций, коэффициент интеллекта, выносливость, опыт, количество выполненных миссий, воинское звание, краткую биографию и. т. п.). Все эти сведения могут очень помочь Вам при формировании боевой группы, способной быстро и четко выполнять поставленную задачу.

Верхняя половина этого игрового экрана состоит из пяти различных окон и двенадцати кнопок. Рассмотрим сначала окна: RANK AND NAME - В этом небольшом окошке Вы узнаете фамилию и воинское звание бойца, которого вы выберете; STATISTICS - Это окно располагается сразу под окном RANK AND NAME, и в нем Вы сможете узнать много полезных сведений о бойце : меткость стрельбы (SHOOTING GALLERY), уровень интеллекта (IQ), агрессивность (ASSAULT COURSE), опытность (EXPERIENCE) и способность к уклонению (EVASION EXERCISE); BIOGRAPHY AND HISTORY - В этом окне приводится краткая биография и история жизни бойца. Здесь можно узнать, чем раньше занимался данный боец, где работал, а также количество боевых миссий, в которых он участвовал; SQUAD MEMBER PHOTOGRAPH - Здесь находится большая фотография бойца, информацию о котором Вы читаете (не путать с одноименным окном в нижней части экрана); UNIT MEMBER - в этом окне находятся маленькие фотографии всех бойцов, которые служат в данный момент под Вашим началом. На некоторых из этих фото Вы увидите специальные значки, по которым можно определить, что умеет делать данный боец. Так, например, если на фото бойца находится изображение руки, то это говорит о том, что данный боец владеет искусством рукопашного боя. Цветные кружки с номерами внутри них на некоторых фотографиях говорят о том, что данный боец находится в боевой группе, которая будет выполнять миссию, а номер внутри кружка и цвет кружка совпадают с номером и цветом бойца в группе. Для того чтобы узнать сведения о каком-либо бойце, кликните мышкой на его фотографии в этом окне, а затем просмотрите нужную Вам информацию в соответствующем окне на экране PERSONNEL.

Перейдем теперь к описанию кнопок:

REMOVE FROM SQUAD - Исключить бойца из антитеррористической группы. Временное отчисление бойца из группы (боец остается под Вашим началом, но не участвует в данной миссии). Например, чтобы удалить из группы бойца с номером один, Вы должны сделать его активным, нажав на клавишу 1, или же кликнуть мышкой на его фотографии в окне UNIT MEMBER), затем, когда его фотография появится в окне SQUAD MEMBER PHOTOGRAPH в верхней части экрана, нажмите кнопку REMOVE FROM SQUAD - после этого боец будет удален из группы (цветной кружочек и зеленый квадратик в нем в соответствующем данному бойцу квадрате SELECT SQUAD LINE станет серым).

AUTOMATIC SELECTED SQUAD - Включить бойца в антитеррористическую группу. При наличии свободного места в боевой группе (хотя бы один квадрат с кружком и маленьким квадратиком в нем полностью серого цвета) нажатие на эту кнопку приведет к тому, что боец, фото которого находится в данный момент в окне SQUAD MEMBER PHOTOGRAPH верхней части экрана, будет включен в состав группы.

Вы также имеете возможность сортировки и фильтрации бойцов по какому-либо определенному признаку, что существенно может облегчить набор команды. Сортировка и фильтрация осуществляется с помощью десяти кнопок, расположенных в два ряда (по пять кнопок в каждом) под окнами SQUAD MEMBER PHOTOGRAPH и UNIT MEMBER.

В верхнем ряду находятся пять кнопок, которые позволят Вам отсортировать бойцов по любому признаку. Сортировка осуществляется при нажатии на любую из этих пяти кнопок, причем нажатая кнопка выделится зеленой рамкой. Вы можете отсортировать бойцов по следующим признакам:

SORT: INTELLIGENCE - Позволяет отсортировать бойцов по уровню интеллекта (кто имеет наибольший IQ), т.е. при нажатии на эту кнопку Вы отсортируете бойцов по умственным способностям, причем фотографии расположатся в окне UNIT MEMBER таким образом, что чем выше у бойца интеллект (IQ), тем выше будет находиться его фото в окне UNIT MEMBER. Таким образом, самая верхняя фотография в этом окне будет принадлежать самому умному. Это правило будет действовать и при сортировке по любому другому признаку.

SORT: SHOOTING GALLERY - Отсортирует бойцов по умению обращаться с различными видами оружия.

SORT: ASSAUALT COURSE - Сортировка бойцов по склонности применять физическое насилие к террористам во время штурма.

SORT: EVASIN EXERCISE - Буквально переводится как наука уклоняться, обходить.

SORT: EXPERIENCE - Нажатие на эту кнопку приведет к сортировке бойцов по практическому опыту ведения боевых действий.

Процесс фильтрации в большинстве своем аналогичен процессу сортировки и может быть осуществлен с помощью пяти кнопок, расположенных в нижнем ряду, по следующим навыкам:

FILTER: BOMB DISPOSAL - Фильтрация бойцов по умению обращаться со взрывчатыми веществами: ставить часовые бомбы, разминировать и. т. п. Нажатие на эту кнопку приведет к тому, что в окне UNIT MEMBER останутся только те бойцы, которые умеют работать со взрывчатыми веществами (на этих фото Вы увидите маленькую пиктограмму с изображением перечеркнутой бомбы).

FILTER: COVERT OPERATIONS - Соответственно в UNIT MEMBER останутся только фотографии бойцов, способных участвовать в шпионских (скрытых, тайных) миссиях. На фотографиях бойцов, обладающих такими способностями, нетрудно разглядеть пиктограмму с изображением фотоаппарата.

FILTER: FIRST AID - Останутся фото бойцов, которые умеют оказывать квалифицированную медицинскую помощь во время боевых действий.

FILTER: MARKSMANSHIP - Фильтр по способности быстро и точно поражать цели при стрельбе из огнестрельного оружия.

FILTER: UNARMED COMBAT - Способность к бою без оружия, т.е. остаются фото тех бойцов, которые в совершенстве владеют каким-либо боевым искусством ведения рукопашного боя и способны в большинстве случаев обезвредить вооруженного противника, даже если у данного бойца нет под рукой никакого оружия.

Вы можете проводить фильтрацию как по одному признаку, так и по нескольким признаком одновременно. Например, чтобы быстро найти бойца, умеющего оказывать первую медицинскую помощь, работать со взрывчаткой и к тому же метко стрелять, Вы должны будете нажать все соответствующие кнопки в ряду "фильтр" (нажатые кнопки в этом ряду обозначаются красной рамкой). После этого в окне UNIT MEMBER Вы увидите (или нет) фото бойца (бойцов), обладающих всеми вышеперечисленными навыками.

ЭКРАН ВРЕМЕННЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

Этот экран (TIME) носит чисто информационный характер. Как следует из названия этого экрана, почти вся информация, которую Вы сможете узнать, находясь на этом экране, так или иначе связана со временем. На этом игровом экране находится несколько окон с различным временем. Ниже приводятся названия и значения этих окон: DEADLINE TIME - местное время, согласно которому Вы должны полностью завершить операцию (например освободить заложников и обезвредить террористов); CURRENT TIME - показывает текущее местное время; TIME UNTIL DEADLINE - показывает оставшееся время, в течение которого Вы должны будете завершить миссию; ELAPSED TIME - показывает время, которое Вы уже затратили на выполнение миссии; NUMBER и UNINSPECTED RESEARSH - количество исследований, которые Вы проводите в данный момент времени, и количество уже завершенных исследований, результаты которых Вы еще не просматривали; REQUISITIONS и UNINSPECTED ORDERS - количество заказанных предметов (оружие, амуниция и т. п.) и количество уже полученных из общего заказа предметов; FIRST REQUISITION DUE IN - время, по окончании которого у Вас появится текущий заказанный (в REQUISITEONS) предмет.

ACCELERATE TIME - Ускоренный отсчет времени, наиболее полезная иконка, так как нажатие и удержание ее в нажатом состоянии приводит к ускоренному отсчету време ни до тех пор, пока Вы не отпустите кнопку мыши. Думаем, стоит напомнить, что миссия считается невыполненной, если Вы не уложились в заданное (DEADLINE TIME или TIME UNTIL DEADLINE) время.

ЭКРАН ПРОВОДИМЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Этот игровой экран (RESEARSH) предназначен для просмотра и изучения докладов с целью получения дополнительной информации всевозможного вида. Он имеет всего одно окно с шестью иконками. В окне RESEARSH FILE находятся изучаемые Вами документы, а также результаты Ваших поисков (на отдельных страницах). Для осуществления поиска следует внимательно прочитать рапорт и пометить интересующие Вас места с текстом. Пометка осуществляется очень просто: Вы просто подводите курсор мыши к интересующему слову и делаете ЛК (слово выделяется красными буквами). Выделив все интересующие Вас слова, спокойно переходите в любой экран и продолжаете заниматься там своими делами до тех пор, пока не замигает иконка GOTO RESEARSH. Мигание сиг-

нализирует Вам о том, что заданный поиск завершен. Теперь, кликнув мышкой на мигающей иконке, Вы снова попадете в экран RESEARSH, но теперь уже можно ознакомиться с результатами поиска. Ускорить процесс поиска можно нажав кнопку ACCELERATE TIME на экране TIME.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

На этом экране (LIVE ACTION) Вы будете проводить боевые операции. Командуя бойцами, придется освобождать заложников, уничтожать или захватывать террористов и выполнять другие задания Отдела по борьбе с терроризмом.

Управление осуществляется с помощью мыши. Причем нажатие на левую кнопку мыши вызовет перемещение активного бойца (бойцов) в указанное место (место, в котором находится курсор мыши), а нажав правую кнопку, Вы сможете применить предмет, находящийся в окне EQUIP 1 или EQUIP 2, в зависимости от того, какое из окон (EQUIP 1 или EQUIP 2) активно в данный момент времени. Активное окно отличается от неактивного тем, что предмет, находящийся в активном окне, имеет белый фон, а предмет в неактивном - серый. Переключение между предметами, находящимися в окнах EQUIP 1, 2, осуществляется либо щелчком мыши на окне, в котором находится требуемый Вам предмет (при этом он выделится белым фоном), либо нажатием на клавишу пробел. Например: данный боец (активный) имеет в окне EQUIP 1 пистолет, а в окне EQUIP 2 - гранату со слезоточивым газом; теперь, если в данный момент времени активным (с белым фоном) является окно EQUIP 1, то щелчком правой кнопки мыши Вы произведете стрельбу из оружия в том направлении, в котором находится курсор мыши (который при этом примет форму прицела), если же активно окно EQUIP 2, то щелчок приведет к тому, что в направлении, указываемом курсором мыши, будет брошена граната. Аналогичным образом Вы сможете использовать любой другой предмет, находящийся в активном окне EQUIP. Ну, а если ни одно из окон EQUIP не активно либо в них никаких предметов нет, то боец будет использовать в качестве оружия свои собственные кулаки. Перемещение бойцов по местности также очень простое, и осуществляется при помощи мыши в направлении, указанном ее курсором.

Теперь давайте, наконец, узнаем о назначении оставшихся кнопок в нижней части экрана.

USE (горячая клавиша "Y") - Использовать. Нажав на эту кнопку, а затем указав курсором мышки на дверь, Вы сможете ее открыть/закрыть; если же Вы укажете на связанного заложника, то сможете развязать его.

ESCORT ("U") - Сопровождение. Нажав на эту кнопку и указав курсором мышки затем на заложника, Вы добьетесь того, что выбранный Вами заложник (если он, конечно, жив и не связан) будет всюду следовать за Вашим бойцом. При этом заложник сможет изредка помогать ему обезвреживать и связывать террористов.

CAPTURE ("I") - Захват, связывание. Нажмите на кнопку и укажите на бандита или любой-другой живой объект, который хотите связать.

LOOK ("O")- Смотреть.

WALK/RUN/CROUSH (горячая клавиша "C") - Ходить/бегать/подкрадываться. Переключение между режимами передвижения бойцов.

FLOOR 1, 2, 3, 4 - Подняться на соответствующий этаж. Например, для того чтобы боец поднялся на второй этаж, нажмите кнопку FLOOR 2, затем наведите курсор на лестницу, по которой должен подняться Ваш боец (при этом возле курсора должна появиться цифра 2) и нажмите левую кнопку мыши.

Ваш боец может перемещаться как в одиночном режиме (когда Вы управляете только одним бойцом), так и в групповом (на указанное место направляются все выбранные бойцы). Следующие две кнопки используются для создания передвижной группы бойцов и для отдачи групповых приказов.

CREATE GROUP - Создание группы. Нажав на эту кнопку и выбрав затем требуемых бойцов в SELECT SQUAD LINE, Вы объедините бойцов в группу. Сформировать группу можно также, набрав номера бойцов при нажатой клавише SHIFT.

GROUP ORDERS - Передвижение группой. При нажатой кнопке Вы входите в режим передвижения созданной Вами группы. В этом режиме все приказы выполняются сразу всей группой. При выключенном режиме GROUP ORDERS групповой приказ можно отдать нажав на клавишу CTRL.

Полезные советы

Старайтесь всегда внимательно ознакомиться с заданием и хотя бы в общих чертах уяснить его суть.

Перед началом новой миссии не забудьте хорошо вооружить своих бойцов.

Старайтесь не стрелять в мирных заложников.

Старайтесь не стрелять в террористов, а захватывать их в плен, тогда и они, в первую очередь, будут пытаться связать Ваших бойцов, а не убивать их. Такая тактика имеет достаточно много плюсов, так как оставшимися бойцами всегда можно попытаться освободить Ваших захваченных бойцов.

Не стреляйте по своим бойцам и не кидайте гранаты в помещениях, где находится большое количество Ваших бойцов.

И наконец, начав первую миссию, сначала потренируйтесь немного в управлении бойцами и использовании различного оружия и специальных предметов.

Завершение миссии

Независимо от того, как была выполнена миссия, Вы в конце-концов попадаете на экран VIDEO PHONE, в окне MESSAGE TRANSCRIPT сможете прочитать отзыв о Ваших действиях. В случае удачного завершения миссии Вас похвалят, при неудачном окончании боевых действий (погибло много бойцов и заложников) - соответственно укажут на промахи и недостатки при проведении операции. В любом случае после экрана VIDEO PHONE Вы попадете в информационный экран. Этот экран состоит, как правило, из трех столбцов. Кнопки в первом столбце дадут информацию о Ваших бойцах (сколько убитых

и раненых), а кнопки во втором и третьем столбцах - соответствующую информацию о террористах и мирных гражданах (заложниках).

В окне MISSION DURATION будет указано время, затраченное на проведение боевых действий, а в окне TIME UNTIL DEADLINE - суммарное время, ушедшее на выполнение миссии.

В BUDGED USED и DAMAGE CAUSED находится информация о Ваших затратах на проведение боевой операции (на оснащение и вооружение отряда) и сумму денег, в которую оцениваются разрушения, учиненные Вашими бойцами при выполнении миссии.

Внизу этого информационного экрана находятся две кнопки:

RESTART MISSION - С помощью данной кнопки Вы сможете выполнить уже пройденную миссиию повторно.

NEXT MISSION - Приступить к выполнению очередной миссии игры. Причем в случае, если Вы плохо справились со своей миссией, кнопка NEXT MISSION будет недоступна, и Вам останется только попытаться повторно пройти последнюю миссию с более хорошим результатом.

Ну, а за сим, разрешите откланяться и пожелать Вам приятного времяпрепровождения за этой увлекательной игрушкой с отличной графикой и музыкой. Мы думаем, что Вы потратите немало времени для того, чтобы пройти все миссии и навести-таки порядок на нашей планете, поэтому пожелание удачи в этом нелегком деле, думаем будет для Вас нелишним.

DUKE NUKEM 3D

Фирма	3D Realms Entertainment
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound, General MIDI

Наверное, любой из нас представлял себя в своих самых героических мечтах суперменом. Или, что почти то же самое, спасителем человечества. Компьютерные игры помогают нам ощутить себя в этом качестве, с одной лишь разницей: в игре Вы ничем не рискуете и, потерпев неудачу, можете начать все сначала.

Кажется, совсем недавно появился DOOM, но вот приходят все новые и новые его "собратья". DUKE NUKEM является одним из них. Графика в игре выполнена на очень высоком уровне. Можно сказать, что уровень игр типа DOOM растет с каждым новым продуктом! Хотя в наши руки попала лишь "дисковая" версия игры, тем не менее музыка оставила довольно приятное впечатление. А звуки, как и во всех подобных играх, доставят удовольствие самым "кровожадным" игрокам. Из-за высокого уровня графики на некоторых компьютерах игра может немного тормозить, но создатели предусмотрели и это! Если в Вашем распоряжении не очень "мощная" машина, можно отказаться от некоторых графических опций. Можем сказать с полной уверенностью, что, даже отказавшись от этих опций, впечатление от графики Вы получите очень хорошее.

Эх, трудно приходится нам - супергероям! Только соберешься выкроить себе время для отдыха, устроить выходной, как сразу какие-нибудь монстры или инопланетяне не дают тебе покоя. Так произошло и с DUKE, в роли которого Вам и предстоит выступить в этой игре. DUKE и не помышлял ни о каких баталиях, как по радио раздались сигналы бедствия: "Mayday, Mayday". На Лос-Анжелес напали пришельцы. Как и положено супергерою, DUKE немедленно отправляется на помощь мирным землянам. Итак, смело в бой! В Ваших руках судьба человечества.

Стартовое меню

Стартовое меню представлено в виде вертикального ряда надписей. Выбрать интересующий Вас пункт меню можно при помощи стрелок и клавиши "ENTER", а также в некоторых случаях - "SPACE". Отмечу, что это меню можно вызвать в любом месте игры с помощью клавиши "ESC".

NEW GAME

При выборе этого пункта Вы сможете начать новую игру, при этом появится новое меню:

SELECT AN EPISODE - Здесь предоставляется возможность выбрать один из трех доступных в игре эпизодов. После этого появится еще одно меню SELECT SKILL - Выбрать уровень сложности игры:

Piece of cake - Этот уровень для начинающих, мало врагов и много полезных предметов.
Let's rock - Уровень с "нормальной" сложностью.
Come get some - Этот уровень более сложный, он предназначен для опытных игроков.
Damn i'm god - Последний уровень предназначен для наиболее сильных игроков.

OPTIONS

Позволит изменить некоторые установки игры.

DETAIL - Эта опция предназначена для изменения качества изображения и имеет установки: HIGH - высокое качество и LOW - низкое качество графики. Этот пункт пригодится владельцам не очень быстрых компьютеров, возможно, им придется выбирать между динамичностью игры и качеством изображения.

SHADOWS и SCREEN TILTING - Далее следуют пункты управления графическими эффектами. Они имеют две позиции: ON и OFF. Первая означает, что данный эффект включен, а вторая - выключен. Отключение этих пунктов так же, как и изменение качества изображения, влияют на динамичность игры.

SCREEN SIZE - Выбрав этот пункт, Вы можете изменить размер "активного" экрана с помощью стрелок "ВЛЕВО", "ВПРАВО". Помните, что не стоит устанавливать величину экрана максимальной, потому что в этом случае Вы не увидите много полезной информации, о которой более подробно будет рассказано чуть позже.

BRIGHTNESS - Позволяет изменить яркость изображения. Изменения производятся с помощью стрелок "ВЛЕВО" и "ВПРАВО".

MOUSE SENSITIVITY - Предназначен для игроков, использующих "мышь". Он позволяет изменить ее чувствительность.

SOUNDS - Выбрав этот пункт, Вы сможете изменить музыкальные установки. Данное меню можно "быстро" вызвать во время игры с помощью клавиши "F4". Регулировать ползунковые регуляторы Вы можете с помощью стрелок "ВЛЕВО" и "ВПРАВО".

Sound - Включить или отключить звуковые эффекты. Если эффекты включены, то Вы увидите надпись SOUND ON, в противном случае SOUND OFF.
Music - Этот пункт аналогичен предыдущему, его единственное отличие заключается в том, что с его помощью можно включить или отключить музыку.
Sound volume - Изменить громкость звуковых эффектов.
Music volume - Настроить громкость музыки.
Duke talk - Этот пункт включает или выключает комментарии DUKE'а во время игры. Если DUKE'у "разрешено" говорить, то напротив этого пункта Вы увидите надпись ON, если нет - OFF.
Ambience - Кроме обычных возгласов, в игре присутствуют еще и "звуки окружения": капающей воды или же горящего костра, а также многое другое. Вы можете их вклю-

чить или отключить с помощью этого пункта. Так же, как и в предыдущих пунктах, надпись ON обозначает, что "звуки окружения" включены, а OFF - выключены.

Flip stereo - Данный пункт управляет стереозвуком. Поскольку мы владеем недостаточно сильной звуковой картой, да и к тому же в наши руки попала "дисковая" версия игры, мы не нашли каких-либо отличий между включенным и отключенным значением этой опции.

PARENTAL LOCK - Этот пункт меню предназначен для родителей! Так как порой действие игры разворачивается в барах или на дискотеках, родителям предоставлена возможность "спрятать" от своих чад некоторые "непристойные" картины. Выбрав этот пункт, Вы увидите еще одно меню: ADULT MODE - "режим взрослого". Если напротив этого пункта горит OFF, то родители могут не беспокоиться о том, что появляется на экране. Если же надпись гласит ON, тогда игра предназначена только для взрослых. Вы можете отключить "режим взрослого", при этом от Вас потребуется ввести пароль (то же самое можно сделать с помощью пункта ENTER PASSWORD).

RECORD - с помощью этого пункта можно записать свою игру в демо-ролик. Потом Вы сможете увидеть свои подвиги в качестве заставки перед началом игры. Если меню было вызвано во время игры, то включить запись невозможно!

LOAD GAME

Позволяет загрузить отложенную игру. При этом перед Вами появится экран, на котором слева находится картинка с места записи игры, справа - столбик с именами отложенных партий, в котором и производится выбор нужной игры, внизу будет отображена информация об отложенной игре (EPISODE - номер эпизода, LEVEL - уровень, на котором игра была отложена и SKILL уровень сложности).

HELP

При выборе этого пункта на экране появится краткая предыстория игры. Здесь Вы также можете просмотреть список всех клавиш управления, для этого нажмите клавишу "PAGE DOWN". Во время игры этот пункт можно "быстро" вызвать при помощи клавиши "F1".

CREDITS

Информация об авторах DUKE NUKEM.

QUIT

Выход из игры, после этого выбора от Вас потребуется лишь подтвердить свое решение.

Теперь немного об изменениях в стартовом меню, возникающих в том случае, когда Вы вызываете его во время игры. В меню появится еще один пункт:

SAVE GAME

С его помощью можно записать игру. При выборе этого пункта появится экран, в правой части которого Вы сможете выбрать одну из ячеек и ввести свое имя - это все, что надо сделать для того, чтобы записать отложенную игру.

Есть еще одно изменение: вместо пункта QUIT появятся два других:

QUIT TO TITLE

Выход из данной игры.

QUIT TO GAME

Выход из программы вообще.

Основной экран

Если Вы послушались нашего совета и не установили размер "активного" экрана максимальный, то в самом низу будет отображаться полезная информация. Если же был установлен максимальный размер и теперь об этом приходится жалеть, не огорчайтесь: чтобы увеличить или уменьшить "активный" экран во время игры используйте клавиши "+" и "-".

В левом нижнем углу показаны Ваши силы. Если цифра падает до нуля, это означает смерть, и игру придется начать сначала. Правее отображена защита, а точнее, сколько еще дырок надо сделать в Вашем бронежилете для того, чтобы превратить его в бесполезную железку. Далее Вы увидите статистику оружия. Напротив каждого вида отображены две цифры: первая из них показывает сколько боеприпасов для данного оружия у Вас есть, а вторая - максимальный запас для данного вида. Надписи могут отображаться тремя цветами. Если статистика одного из видов написана ярким цветом, значит, Вы используете это оружие в данный момент, если же она темная, то у Вас еще нет данного вида вооружения, если статистика серая, то у Вас есть это оружие, но в настоящее время оно не используется. Справа от оружейной статистики показано: сколько еще осталось боеприпасов для используемого в данный момент оружия. Далее отображается выбранный Вами предмет. Для того чтобы выбрать другой предмет нажмите клавишу "[" или "]". При этом над информационным окном появится ряд, в котором будут отображены все имеющиеся у Вас предметы. Передвигать по ним курсор можно используя клавиши "[" и "]", а выбрать нужный - с помощью клавиши "ENTER". Справа от ячейки с предметом показаны все имеющиеся у Вас ключи, если же их нет, то ячейка будет пустой. Ключи нужны для того, чтобы открывать двери. Отмечу, что они бывают трех цветов: красные (RED), желтые (YELLOW) и синие (BLUE). Каждый ключ может открыть дверь с таким же цветом, после использования он исчезает. В верхней части экрана по ходу игры Вы будете видеть различную информацию о найденных предметах или об измененных Вами в процессе игры установках.

Теперь обратимся непосредственно к игровому экрану, т.е. на котором и будут разворачиваться все основные события игры. Как и во всех подобных играх, этот экран является " глазами" Вашего персонажа, то есть все, что видит он - видите и Вы. Но можно установить другой режим, при котором Вы будете видеть все происходящее со стороны, так сказать, как посторонний наблюдатель. Установка этого режима производится с помощью клавиши "F7".

Кроме того, на активый экран можно вывести карту уровня. Она будет отбражаться в фоновом режиме, так что Вы можете не выключать ее в процессе игры. Включение и выключение карты производится с помощью клавиши "TAB".

Клавиши управления

Прежде чем перейти к описанию самой игры, поговорим немного о клавишах управления.

Начнем с "технических" клавиш. Итак, чтобы "быстро" сохранить игру, можно воспользоваться клавишей "F2", либо, если Вы уже сохраняли игру (то есть у отложенной партии уже имеется имя), то можно воспользоваться клавишей "F6". В первом случае потребуется произвести некоторые дополнительные действия, которые уже описывались выше, во втором же случае игра будет записана автоматически под указанным ранее именем. Для "быстрой" загрузки игры также предусмотрена клавиша - "F3". Если Вам наскучила музыка, то ее можно сменить с помощью клавиши "F5", но это относится лишь к счастливым обладателям полной CD версии. Если Вы полностью уверены в том, что знаете наверняка все предметы, которые можете найти в процессе игры, и Вас отвлекают постоянно появляющиеся надписи в верхней части экрана, то их можно отключить при помощи клавиши "F8". "Быстро" выйти из игры Вы сможете воспользовавшись клавишей "F10". Во время игры возможно изменять яркость изображения, используя клавишу "F11". И, наконец, последняя "техническая горячая" клавиша - "F12". Она не имеет непосредственного отношения к игре и служит для сохранения содержимого экрана в виде файла на диске в формате PCX (потом эти картинки можно, например, распечатать на принтере).

"TAB" - Как уже говорилось, эта клавиша отвечает за вызов карты. Используя клавиши "+" и "-", Вы можете увеличивать или уменьшать ее масштаб.

И, наконец, об управлении самим DUKE'ом:
"СТРЕЛКИ" - управление движением;
"СТРЕЛКИ" и "SHIFT", "CAPS LOCK" - бег;
"CTRL" - стрелять; "СТРЕЛКИ" и "ALT" - движение боком;
"," - движение боком влево;
"." - движение боком вправо;
"SPACE" - открывать двери, поворачивать выключатели;
"BACKSPACE" - разворот на 180 градусов;
"A" - прыжок;
"СТРЕЛКИ" и "Z" - передвижение лежа;
"PAGE UP" - посмотреть вверх;
"PAGE DOWN" - посмотреть вниз;
"HOME" - поднять голову;
"END" - опустить голову;
"5" - смотреть прямо;
"INS" - посмотреть влево;
"DEL" - посмотреть вправо;
"I" - включить или выключить прицел.

Оружие

Теперь мы поговорим, пожалуй, о самом интересном для любого игрока - об оружии. В Вашем распоряжении есть десять видов вооружения. Каждый из них можно использовать во время игры, нажав на соответствующую клавишу. Ниже будут приведены характеристики оружия и клавиши, при помощи которых его можно выбрать. Кроме того, к каждому виду вооружения нужны свои боеприпасы, которые Вы можете пополнять во время игры. Если у Вас нет боеприпасов для какого-то оружия, то его, естественно, использовать нельзя.

MIGHTY FOOT - Первый вид оружия наименее смертоносный - нога. Для того чтобы использовать в качестве оружия ногу, нажмите на клавишу "1". Кроме того, в игре предусмотрен "быстрый" удар, он не требует специального переключения на ногу и производится с помощью клавиши "~". У DUKE'а довольно сильные ноги, но если, кроме этого оружия, ничего не осталось - у Вас большие проблемы. Единственное преимущество этого вида - у него никогда не закончатся боеприпасы.

PISTOL - Следующий вид - пистолет. Его Вы сможете использовать, нажав на клавишу "2". Он имеет довольно высокую скорострельность, но при этом убойная сила оставляет желать лучшего. Пистолет эффективен лишь против самых слабых врагов, таких как ASSAULT TROOPER (подробнее о врагах мы поговорим чуть позже). Для них достаточно всего нескольких попаданий, но для того, чтобы убить "босса", это оружие не подходит. Еще один его недостаток заключается в том, что Вам придется менять обойму после каждых двенадцати выстрелов. Хоть смена происходит и автоматически, тем не менее на этом теряются драгоценные секунды. Во время игры Вы сможете пополнить запас патронов. Чаще всего можно встретить обоймы. В каждой из них содержится 12 патронов. Если же Вам посчастливится найти пистолет, это увеличит боезапас сразу на 48 патронов. Максимальное количество боеприпасов для пистолета - 200.

SHOTGUN - Третий вид - винтовка. Чтобы ее использовать, нажмите клавишу "3". Это более мощное оружие, чем пистолет, но после каждого выстрела ее надо перезаряжать (перезарядка производится автоматически). По сравнению с пистолетом винтовка перезаряжается гораздо быстрее. По ходу игры Вы сможете найти к ней патроны. Каждый ящик с боеприпасами добавит 10 патронов. Столько же зарядов находится и в самой винтовке (ее также можно найти по ходу игры). Еще один способ раздобыть патроны - убить PIG COP (о врагах речь пойдет чуть позже), при этом у Вас появится то количество зарядов, которое PIG COP еще не успел расстрелять, естественно, это количество не будет превышать 10. Максимальное количество патронов данного вида - 50.

CHAINGUN CANNON - Скорострельный автомат. Для его использования нажмите клавишу "4". Это самый скорострельный вид оружия. Его удобно использовать во время схватки с большим количеством противника. Но вследствие большой скорострельности патроны расходуются с огромной скоростью! Так что используйте это оружие только по необходимости. Максимальное количество патронов составляет 200 единиц. Во время игры Вы сможете найти боеприпасы. В каждом патронташе содержится 50 патронов.

RPG (ROCKET PROPELLED GRENADE) - Пятый вид вооружения порадует любого игрока своей мощностью. Использовать его Вы сможете при помощи клавиши "5". Это очень эффективное оружие для уничтожения противников на дальнем расстоянии. Максимальное количество боеприпасов - 50. В процессе игры Вы сможете пополнить запас ракет. Каждый ранец с боеприпасами данного вида содержит 5 зарядов.

PIPE BOMBS - Управляемая мина-граната. Чтобы использовать этот вид, нажмите клавишу "6". Это наиболее полезное оружие для "очистки" лестниц и коридоров. После того как бомба опустится на пол, в Вашей руке появится детонатор. Радиус действия детонатора не ограничен. Вы можете находиться в любом месте уровня и взорвать оставленную бомбу. Кроме того, можно бросить не одну, а сразу несколько бомб. Для этого после каждого броска нажимайте на клавишу "6" (все бомбы взрываются одновременно). Помните, что Вы можете попасть в стену, после чего бомба, естественно, упадет в другое место, а не там, куда Вы намеревались ее положить. Максимальное количество боеприпасов - 50. В процессе игры Вы сможете пополнить запас бомб, в найденных ранцах с боеприпасами содержится 5 единиц.

Подошло время рассказать об оружии, которым смогут воспользоваться только те, кто обладает полной версией игры.

SHRINKER -Этот вид "позаимствован" из арсенала пришельцев. Для того чтобы его использовать, нажмите клавишу "7". С помощью этого оружия Вы можете уменьшить противника до "игрушечных" размеров. После этого, все что от Вас потребуется - раздавить его (для этого надо всего лишь подбежать к уменьшенному врагу). Тем не менее не надо думать, что это очень просто! Некоторые из пришельцев могут летать и после уменьшения превратятся в "назойливую муху", в которую будет очень трудно попасть, а раздавить просто невозможно. Да и не только летающие враги могут доставить хлопоты, некоторые противники очень быстры, и Вам проще будет воспользоваться каким-нибудь другим оружием, чем гоняться за ними по всей комнате. Будьте осторожны с этим оружием в комнатах, где есть зеркала! Максимальное количество боеприпасов для этого вида - 50. Во время игры Вы сможете пополнить запас: если Вы найдете SHRINKER, то получите сразу 10 боезарядов, а ранец с боевым снаряжением принесет 5 зарядов.

DEVASTATOR - Данное оружие было получено из секретных лабораторий Пентагона. Вы можете его использовать нажав на клавишу "8". Это действительно разрушительнейшее оружие! В Вашем распоряжении ракетная установка, стреляющая ракетами класса Stinger. Максимальное количество боеприпасов - 99. Во время игры можно найти ящики с 15 ракетами.

LASER TRIPBOMB - Это стратегическое оружие. Для использования этого вида нажмите "9". Это оружие эффективно для защиты тылов. Его лучше использовать в коридорах или в дверях. С помощью этого оружия Вы сможете прикрепить бомбу на стену, при этом через пару секунд появится красный лазерный луч. И как только кто-либо или что-либо пересечет этот луч - раздастся сильный взрыв. Помните, что Вы не являетесь исключением! Так что не стоит возвращаться в те коридоры, где были установлены бомбы! Максимальное количество боеприпасов для LASER TRIPBOMB - 10.

FREEZER - И, наконец, последний вид оружия в Вашем арсенале. Для того чтобы использовать этот вид, нажмите "0". Принцип действия этого оружия основан на молекулярной физике. При поражении этим оружием, противник превращается в ледяную статую. После этого в Вашем распоряжении есть несколько секунд, чтобы успеть разбить это ледяное изваяние, иначе он оттает и захочет отомстить. Максимальное количество патронов для этого оружия 99. Во время игры Вы сможете пополнить запас. В ранцах с боеприпасами данного вида содержится 25 зарядов.

Для оружия предусмотрена еще одна клавиша - "SCROLL LOCK". С ее помощью можно спрятать оружие, то есть Вы не будете постоянно держать его в руках.

На этом мы закончим с описанием оружия.

Предметы

Кроме оружия и боеприпасов, во время игры Вы найдете еще много полезных предметов. Попробуем разобраться с теми из них, которые наиболее часто встречаются в игре и имеют наибольшую значимость. В отличие от оружия и боеприпасов, эти предметы требуют непосредственного использования. О том, как выбрать нужный предмет, говорилось выше, а для того, чтобы использовать какой-либо предмет, надо нажать клавишу "ENTER", кроме того, для некоторых из них предусмотрены "горячие" клавиши.

MEDKIT - Аптечка, первый предмет, о котором пойдет речь. Как не трудно догадаться, кроме лишения жизни своих врагов, Вы должны будете позаботиться и о сохранении своей. При использовании MEDKIT можно полностью восстановить силы до 100%. Для использования аптечки предусмотрена горячая клавиша - "M".

STEROIDS - Стероиды. Этот предмет поможет Вам в трудную минуту. Он может ускорить бег и придать большую силу удару ноги. Время их использования ограничено, а процесс необратим, то есть использование нельзя остановить.

HOLODUKE - Еще один предмет, который может сильно облегчить Вам жизнь. Он представляет из себя миниатюрную копию главного героя - DUKE - и предназначен для "одурачивания" врагов. При его использовании появляется Ваш двойник. Он не стреляет и не двигается, но враги направят свою огневую мощь на того из Вас, кто окажется к ним ближе. Энергия двойника так же, как и Ваша, не безгранична, но его можно отключить, оставив для более трудных времен. Для включения (или выключения) двойника предусмотрена "горячая" клавиша - "H".

JETPACK - Следующий предмет даст Вам возможность летать. Время его использования также ограничено, так что не залетайте слишком высоко - это может плохо кончиться! Для использования JETPACK предусмотрена горячая клавиша - "J". С помощью этой клавиши Вы также можете выключить JETPACK. При помощи клавиш "A" и "Z" можно либо набирать высоту, либо наоборот - опускаться вниз (соответственно).

NIGHT VISION GOGGLES - Прибор ночного видения, он поможет Вам сражаться в темноте. Как и у предыдущих предметов, время работы прибора ночного видения ограничено. Для его использования также предусмотрена "горячая" клавиша - "N".

Без следующих двух предметов Вы рискуете довольно быстро расстаться с жизнью.

SCUBA GEAR - Акваланг, необходим под водой. Без него Вы долго не пробудете под водой. Он включается автоматически при погружении под воду. Естественно, что запас воздуха ограничен, так что не задерживайтесь под водой надолго! Сразу отмечу, что, находясь под водой, Вы можете изменять глубину погружения с помощью клавиш "A" (подниматься) и "Z" (погружаться).

PROTECTIVE BOOTS - Защитные ботинки. Без них Вы не сможете ходить по зеленой радиоактивной жидкости, которая встречается на многих уровнях. PROTECTIVE BOOTS не требуют Вашего управления, они включаются автоматически в нужный момент.

Кроме предметов, описанных выше, существует еще такие, которые используются автоматически в тот момент, когда Вы их подбираете. К ним относятся большая (LARGE MEDKIT) и маленькая (SMALL MEDKIT) аптечки. Первая способна поправить Ваше здоровье на 30%, а вторая - на 10%, но при этом запас жизненных сил не может превышать 100%. Если же случилось так, что Вы здоровы на 100%, то поднять аптечку просто не получится. Следующий предмет также поможет Вам поправить жизненные силы - HEALING ATOM. Он выглядит как голубой атом. С его помощью можно увеличить запас своих жизненных сил на 50%. Основным отличием атома является то, что при его использовании уровень Вашего здоровья может превышать предел 100% и доходить до 200%. Кстати, существует еще один метод лечения - попить воды из питьевых кранов, которые периодически попадаются на уровнях (или, правда это не совсем гигиенично, при помощи базуки разбить в туалете умывальник или унитаз и приложиться к ударившему оттуда фонтану). Еще один предмет, который поможет сохранить жизнь, бронежилет (ARMOR). Благодаря ему Вы получаете дополнительную защиту.

Теперь пришло время поговорить о Ваших врагах.

Характеристика персонажей

В борьбе с первыми тремя видами врагов скорее всего проблем не будет. Их можно убить из любого оружия. Единственное, на чем здесь можно остановить внимание - летающие враги отбрасывают тень. Это может сильно помочь, так как бывает гораздо труднее найти подобную цель, чем ее уничтожить.

ASSAULT TROOPER - Чаще всего на Вашем пути будут попадаться солдаты-десантники. Они являются основными наземными боевыми единицами противника. ASSAULT TROOPER внешне похожи на "летающих тигров", их кожа обычно бывает коричневого цвета, одеты они в зеленые куртки. ASSAULT TROOPER вооружены лазерными пистолетами. Иногда могут атаковать с воздуха, используя JETPACK. Их защита довольна слаба, но многие проявляют огромную волю к жизни, так что всегда убеждайтесь в том, что ASSAULT TROOPER, которого Вы убили, действительно мертв. После смерти от них могут оставаться патроны для пистолета.

ASSAULT CAPTAIN - Второй вид врагов встречается чуть реже и практически ничем не отличается от предыдущего - капитаны-десантники. В отличие от ASSAULT TROOPER, они одеты в красные куртки. Кроме того, они используют телепортаторы - PHASE INDUCED TELEPOTER DEVICE (PITD), которые могут переносить владельца на любые расстояния, единственное ограничение - радиус действия прибора. Используются в качестве тактических штурмовых единиц. Благодаря RITP способны нападать неожиданно. Их обычная тактика - "раствориться в воздухе" и после того, как Вы почувствуете себя в безопасности, появиться за спиной. После смерти от них могут оставаться патроны для пистолета.

PIG COP - Следующий вид встречается тоже довольно часто - полицейский-свинья. Их не сложно узнать по синей форме и огненно-красным глазам, которые хорошо видны в темноте. Основная задача PIG COP - подавление сопротивления человечества и поддержание порядка на захваченных территориях. Обычно их не надо искать, так как Вы сами будете объектом поиска. Основное отличие PIG COP - неожиданность появления и агрессивность. Они вооружены SHOTGUN. Очень часто полицейские-свиньи используют стрельбу из лежачего положения, что прибавляет трудностей в их уничтожении. Они очень нетерпимо относятся к присутствию человеческого духа и слепо обстреливают место, где обнаружен человек. Защищены бронежилетами. После смерти от них могут остаться SHOTGUN или бронежилет.

Кроме обычных, пеших, PIG COP, встречаются такие, которые специально обучены управлению летающими разведовательными машинами - RECON PATROL VEHICLE (RPV). Каждый аппарат оснащен лазерами. RPV применяется для патрулирования районов, захваченных инопланетянами. Они оборудованы специальным механизмом для защиты пилота - катапультой. Этот механизм срабатывает за несколько миллисекунд до взрыва летательного аппарата, так что, кроме RECON PATROL VEHICLE, Вам придется уничтожить еще катапультировавшегося и очень разъяренного PIG COPa. RPV очень быстрая машина. Если у нее есть достаточно места для маневров, то поразить ее бывает крайне сложно. На наш взгляд, для схватки с RPV наиболее подходит какое-нибудь скорострельное оружие, например, CHAINGUN CANNON или DEVASNANOR.

OCTABRAIN - Внешне они похожи на осьминога, но обитают не только в воде. Перемещаются паря по воздуху. Эти существа обладают огромной психической энергией. Они также владеют специальным режимом наблюдения, что делает их страшнейшей угрозой для всего живого на Земле. Против своих жертв OCTABRAIN используют особое оружие - излучение психотронной энергии. Если их жертва не умирает после применения основного оружия, то в ход идут острые, как бритва, зубы. Они предпочитают уединенные темные места. Мощная психическая сила компенсируется слабой защитой самого тела. OCTABRAIN обладает смертельным ударом. Обычно второго выстрела ему уже не требуется. Но, если первым открыть по нему огонь, он не сможет использовать свое оружие, пока Вы не перестанете стрелять. CHAINGUN CANNON и DEVASTATOR достаточно эффективны, а еще лучше использовать "уменьшитель" (SHRINKER)- главное, успеть потом быстро раздавить уменьшенную копию RPV, т.к. уж больно они юркие!

ENFORCER - Следующий род войск пришельцев - солдаты подавления. Эти существа похожи на прямостоящих, на широко расставленных ногах волков. Они способны сильно подпортить Вам жизнь, т.к. у них начисто отсутствует инстинкт самосохранения: при огне-

вом поединке - даже не пытаются уклоняться от выстрелов! ENFORCER вооружены CHAINGUN, а также имеют довольно сильную защиту - бронежилет. Они специально натренированы для быстрой расправы с любыми вспышками неповиновения. Используя свои сильные ноги, ENFORCER могут добираться во многие места, где сразу же атакуют ничего не подозревающего противника, так что будьте очень осторожны! После смерти от них могут оставаться патроны для CHAINGUN. Для ENFORCER'а практически все равно стреляют в него или нет. Обычно он даже не пытается уклониться, так что против него более эффективно будет мощное оружие, даже если оно и не отличается высокой скоростью стрельбы. На эту роль может претендовать RPG (благодаря своей мощности) или же SHRINKER или FREEZER (так как они способны быстро "остановить" врага).

SENTRY DRONE - Лучшие слова для описания этого вида противника - "механическая смерть". И в этом нет никакого преувеличения! Название этого вида - сторожевая управляемая мина, имеет специфическую каплевидную форму. Это воздушные "собаки-охранники". Когда Вы услышите их специфический вой - звук включенных летательных аппаратов - может быть уже слишком поздно. Аппарат очень быстро настигает свою цель и взрывается. Кроме того, SENTRY DROME оборудованы защитным радарным устройством, основанном на микрочипах. Благодаря этому устройству попасть в них довольно трудно. "Как бороться с SENTRY DRONE?" На этот вопрос нельзя дать точного однозначного ответа. Единственное, что мы можем сказать - локаторы уклонения отключаются на достаточно близком к Вам расстоянии (при этом Вы услышите характерный звуковой сигнал), в это время выстрелы наверняка попадут "в десятку", но это может быть опасно, так как близкий взрыв способен отнять у Вас много энергии. Кроме того, Вы можете использовать еще один способ - "быстрый огонь". В этом случае наилучшее оружие - CHAINGUN CANNON, но скорее всего после этой схватки у Вас не останется для него патронов!

ASSAULT COMMANDER - Командиры десанта. Эти существа похожи на ожиревших людей, нижняя часть тела которых переходит в этакое подобие "летающей тарелки". Передвигаются по воздуху, очень маневренны, имеют на вооружении ракетные установки, чрезвычайно опасны. Они могут появляться очень неожиданно. Для атаки с дальней дистанции ASSAULT COMMANDER используют ракетные установки. После смерти от них могут оставаться боеприпасы для ROCKET PROPELLED GRENADE. Чтобы убить ASSAULT COMMANDER мало просто иметь хорошее вооружение. Используйте CHAINGUN CANNON или DEVASTATOR и двигайтесь как можно больше! Огонь ASSAULT COMMANDER'а не прекращается ни на секунду!

PROTOZOID SLIMER - Наиболее опасный вид - протозоидные слизняки. Они появляются из яиц, внешне представляют собой зеленую бесформенную массу. Их нервная система проста так же, как и цель жизни - высосать Ваш мозг и оставить на полу безжизненное тело. Они очень подвижны, так как имеют эластичное тело. PROTOZOID SLIMER передвигаются по полу и потолку, при этом в них очень трудно попасть, так как, используя упругость своего тела, они уворачиваются от выстрелов, перепрыгивая на противоположную стену. После того как они доберутся до Вас, PROTOZOID SLIMER взбираются по ногам для того, чтобы нанести завершающий смертельный удар, при этом Вы увидите перед собой огромный глаз. Расстреливайте их с дальней дистанции. Самое лучшее и наи-

менее нервное - уничтожить PROTOZOID SLIMER, когда он еще в яйце. Если у Вас это не получится, то не мешкайте, когда увидите перед собой огромный глаз - стреляйте не задумываясь!

Кроме описанных персонажей, есть еще три, которые встречаются крайне редко (Они очень опасны, так что будьте предельно внимательны при встрече с ними!):

BATTLELORD - Король сражений - огромный повелитель, командующий войсками пришельцев. Это огромный монстр с красными глазами, его птичьи конечности закованы в латы, его голова, больше похожая на голый череп с огромными клыками, защищена шлемом. В правую руку BATTLELORD'а имплантирован пулемет. Его шаги заставляют содрогаться землю, а оглушительный рев разрывает воздух так же, как артиллерийский огонь и минометные выстрелы разрывают Ваше тело. У него нет слабых мест... - только безжалостность и ловкость могут сделать Вас победителем! BATTLELORD впервые встречается в конце первого эпизода и, естественно, не оставит Вас в покое и в двух остальных эпизодах.

OVERLORD - Повелитель. Об этом биологическом оружии пришельцев практически ничего не известно. Его формы напоминают лягушку: выпученные глаза, длинные конечности. На его массивной спине установлена ракетная установка. Поведение и уязвимые места BATTLELORD'а остаются тайной. Вы встретите его лишь один раз во втором эпизоде, но поверьте - этого будет более, чем достаточно.

THE CYCLOID EMPEROR - Император. Это последний предводитель пришельцев. Император - одноглазое чудовище, больше похожее на робота, чем на биологическое создание. Основная часть его тела сделана из металла. Вместо рук у THE CYCLOID EMPEROR ракетные установки. Еще никто из людей не сумел подобраться к нему близко и остаться в живых! Кто знает, может, Вам повезет больше. THE CYCLOID EMPEROR появится только в конце третьего эпизода.

Несколько советов

На каждом уровне есть секретные комнаты. В них обычно находится оружие или полезные предметы. Для того чтобы попасть в эти секретные области, потребуется вся Ваша фантазия! Сразу отмечу, что, кроме "обычных" способов поиска комнат, можно воспользоваться JETPACK, что намного облегчит задачу. Практически ни один ящик или выступ не является просто декорацией! Обычно именно с их помощью (то есть запрыгнув на них) можно достичь цель. Если в стене есть трещина, то выстрел из RPG наверняка откроет Вам потайной ход или комнату. Иногда даже абсолютно гладкая и крепкая стена может "пасть" от этого оружия. Кое-где Вы встретите ряды кнопок. Обычно все, кроме одной из них, надо нажать, чтобы открыть какую-либо дверь или "убрать" стену. Помните, что все выключатели в игре имеют смысл! Не пропускайте ни один из них.

Иногда на стенах Вы увидите вентиляционные решетки. Их можно разбить ударом ноги или выстрелом, после чего спокойно пролезть в открывшийся коридор.

Постарайтесь не пропускать потайные комнаты, потому что они могут являться "ключом" к прохождению уровня!

Кроме того, на восьмом уровне второго эпизода Вы попадете в комнату, в которой, на первый взгляд, нет выхода, разумеется, за исключением того, через который Вы вошли. Но это не так! В центре этой комнаты расположена абсолютно черная доска - это и есть выход! Просто войдите в нее с одной из сторон.

Первый эпизод состоит из пяти уровней, но, кроме них, есть еще один тайный - SECRET LEVEL. Чтобы попасть на него с четвертого уровня, Вам надо, проплывая по подземной реке, разрушить стену (в том месте, где есть трещина). После чего перед Вами откроется потайная комната, в которой и будет "заветная" кнопка. Кроме того, на SECRET LEVEL можно попасть и с пятого уровня, но об этом будет рассказано чуть позже. Если же Вы поставили своей целью просто пройти игру до конца, не пытаясь найти все тайные комнаты, "Ваша кнопка" находится дальше по течению реки.

Теперь немного о SECRET LEVEL, а точнее, о том, как его закончить. Для этого Вам надо найти ракету и запустить ее. Первое, мы думаем, Вы сделаете и без нашего вмешательства. Что касается второго, сначала Вам надо зайти в саму ракету и подготовить ее к старту, воспользовавшись карточкой, после этого спуститесь вниз. Там Вы увидите небольшую комнату-подвал в левом углу здания на противоположной стороне. Именно в ней и находится пусковой выключатель. После того, как ракета взлетит, цель будет практически достигнута. "Заветная" кнопка находится в месте старта ракеты.

Иногда Вам может показаться, что Вы обшарили все уголки на уровне, но это впечатление ошибочно, так как путь к выходу может скрываться не только за стенами или дверьми, но и под водой! Когда Вы плаваете на поверхности (воды или отравленной зеленой жидкости), нажмите на клавишу "Z", с помощью которой можно опуститься на дно.

В третьем эпизоде первое, что Вас ожидает - прыжок с высотного здания. Чтобы потерять меньше энергии, постарайтесь приземлиться в воду, но после этого не задерживайтесь там надолго! Кроме уже привычных врагов-пришельцев, Вы столкнетесь еще с одним видом, но уже земного происхождения - акулами.

В различных комнатах встречаются мусорные ящики и подобные им предметы. Одного выстрела достаточно, чтобы разнести их. Иногда там могут быть спрятаны полезные предметы, но чаще Вы просто спугнете крыс. На более высоких уровнях там довольно часто будут попадаться PROTOZOID SLIMER.

Довольно часто встречаются работающие мониторы камер наблюдения, встроенные в стены экраны с бегущими полосами. С их помощью можно наблюдать за коридорами. Для этого повернитесь к экрану и нажмите на клавишу "SPACE".

Во многих комнатах удобно стрелять не во врагов, а в стоящие рядом баллоны (огнетушители, газовые баллоны и т.д.). При этом можно спокойно уничтожить всех находящихся в комнате до того, как Вас заметят, но будьте осторожны - не попадите сами под взрывную волну! Используйте этот способ перед тем, как войти в комнату. То же самое можно проделать и с помощью PIPE BOMBS. Подобные действия избавят Вас от лишних проблем.

Часто бывает полезным использовать отражения в зеркалах для более грамотного нападения, но помните, что противник также может видеть Ваше отражение! Самые ловкие игроки могут использовать отражающую способность зеркала для атаки из-за угла с помощью SHRINKER и FREEZER, но будьте крайне осторожны - не попадите в себя самого! Кроме того, FREEZER отражается не только от зеркал!

Теперь о самых сильных врагах. Первый из них BATTLELORD. Как уже говорилось ранее, он впервые появляется в конце первого эпизода. Для того чтобы справиться с ним, Вам надо добежать до двери, которая находится в коридоре, расположенном в противоположной стороне комнаты. Здесь расположена "заветная" кнопка, к которой можно только подлететь (воспользоваться JETPACK). Но она отправит Вас на уровень шесть - SECRET LEVEL (о нем говорилось выше), после прохождения которого снова надо будет проходить пятый, в конце которого Вы опять столкнетесь с BATTLELORD'ом. Итак, чтобы убить короля сражений, воспользуйтесь тем, что из-за своего роста он не может пройти за Вами в дверь, кроме того, конечно, если не стать прямо в дверном проеме, BATTLELORD не будет стрелять в Вас, и все, что надо сделать - просто расстрелять его из любого оружия (лучше всего самого мощного).

OVERLORD - гораздо более опасный противник, но, хоть он и похож на лягушку, Вы сможете спастись от него в воде. Если быть точным, то в комнате, где появится OVERLORD, будет ниша в стене, в которой находится вода. После того как Вы запрыгнете туда, повелитель будет у вас как на ладони: единственное, на что он способен в данной ситуации - прогуливаться прямо напротив ниши и утробно реветь. Спокойно расправьтесь с ним, и Вы закончите эпизод победителем!

Теперь о самом опасном враге - THE CYCLOID EMPEROR. Ваша ситуация осложняется тем, что схватка с императором проходит на стадионе. Нет ни одного выступа, за которым можно спрятаться! Единственное, что мы можем посоветовать - добраться до самого края стадиона и лечь (клавиша "Z"). THE CYCLOID EMPEROR будет обращать на Вас меньше внимания - и тогда все дело за быстротой и ловкостью! Стреляйте как можно больше, а когда император будет отвечать, постарайтесь уклоняться от его ракет. Это довольно сложно, но выполнимо!

Еще одна деталь, о которой нельзя не упомянуть! На последних трех монстров не действуют SHRINKER и FREEZER! Кроме того, они точно могут отличить Вас от двойника (HOLODUKE).

Коды

DNCLIP - Позволяет проходить сквозь стены, но в некоторых местах Вы можете просто "застрять" в стене и никогда из нее не выйти.
DNGODLY - Дает бессмертие.
DNWEAPONS - Вы получаете все оружие и боеприпасы.
DNITEMS - Дает все ключи и предметы.
DNUNLOCK - Открывает все двери без ключа.
DNRATE - Отображает на экране скорость вывода кадров.
DNSKILL# - Изменяет уровень сложности, где # - уровень сложности.
DNHYPER - Дает стероиды.
DNMONSTERS - Убивает всех монстров на уровне.
DNALLEN - Выводит на экран сообщение о каком-то майоре.
DNSCOTTY## - Переносит Вас на другой уровень, здесь первый знак # - номер уровня, а второй - номер эпизода.

FANTASY GENERAL

Фирма	SSI
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound/MAX

Все чаще и чаще создатели стратегических игр за сюжетом обращаются к жанру фэнтези, что позволяет свести на поле боя технику и магию, людей и созданий из сказок или страшных историй. Вот и в данном случае Вам предстоит уничтожить Империю Зла вместе с ее хозяином Лордом Тьмы (SHADOWLORD), используя при этом не только армию, состоящую из разных рас: смертных (людей), волшебных созданий, механических воинов или даже воинов-зверей, но и магию. Чтобы покончить с этой "темной личностью", придется изрядно потрудиться, так как компьютер постарается задавить Вас не только числом, но и неплохим умением ведения боя. Последнее ставит игру на ступеньку выше, чем все ее предшественники, принадлежащие к этому жанру.

Данное описание, в основном, рассчитано на прохождение кампании, имеющейся в игре, но все основные меню выполняют те же функции и в других вариантах игры, а в случае необходимости отличия и дополнения будут приведены по ходу описания.

Перед началом игры в CD-RIP версию не забудьте создать в директории, где находится эта игра, поддиректорию SAVES, иначе Вы не сможете сохранять отложенные партии.

Стартовое меню

Стартовое меню представляет собой несколько окон, информация в которых изменяется в зависимости от того, на какой из кнопок в верхней части меню Вы кликните (кратковременно нажмете кнопку мышки). В "чистом" виде это меню показано на рис.1.

"Окно подсказок" (HELP) встречается во всех меню, правда, конкретное место расположения за ним не закреплено, и находиться оно может в любом месте экрана. Но во всех меню задача этого окна одна - обозначать названия кнопок или объектов при наведении на них курсора мыши.

Первые три кнопки позволяют выбрать тип игры:

CAMPAIGN GAME - Начать серию игр.

PLAY A SCENARIO - Сыграть отдельный сценарий.

PLAY IN THE ARENA - Сыграть отдельный сценарий с расширенными возможностями (встроенный редактор).

LOAD SAVED GAME - В этом меню можно загрузить отложенную партию.

LOAD PBM TURN - Это меню служит для загрузки откладок, сделанных в PLAY IN THE ARENA.

START GAME - Данная кнопка нужна для запуска игры, выбранной в стартовом меню.

CREDITS - Предоставляет информацию об авторах.

QUIT GAME - Эта кнопка позволяет выйти из игры.

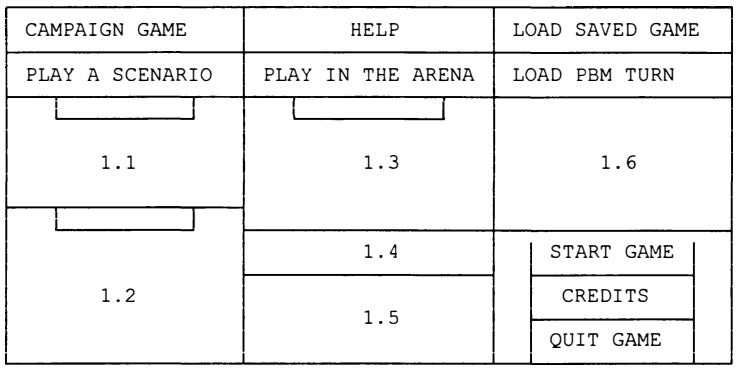


рис.1 Схема стартового меню

Три варианта игры

CAMPAIGN GAME

На наш взгляд, все стратегические игры, основанные не на реальных событиях, рассчитаны на проведение длительных кампаний, а отдельные сценарии предлагаются для накопления опыта в ведении сражений. Попробуем объяснить на примере этой игры. Военная кампания всегда имеет некоторую сюжетную линию, объединяющую отдельные бои и постоянную армию, опыт которой возрастает с каждым боем. В нашем случае целью игры служит освобождение пяти континентов от власти слуг Лорда Тьмы и уничтожении его самого. Стратегическая сторона дела и распределение денег лежит полностью на Вас. На каждом континенте Вас ожидает череда сражений, оканчивающаяся взятием неприятельского замка. Количество сражений на всех пяти Землях разное, и у Вас есть определенный выбор в месте нанесения удара. Если хотите быстрее закончить завоевание континента, то старайтесь держать направление атак по центру континента в сторону основного вражеского замка. Это связано с тем, что враг, видя скорость продвижения Вашей армии, постарается оттянуть свои войска на защиту главного замка, и некоторые области перейдут к Вам без боя. Каждым континентом управляет один из слуг Лорда Тьмы, который по своим силам и возможностям примерно равен одному из четырех героев-освободителей (героя, за которого Вы хотите играть, можно выбрать перед началом

игры). После окончания битвы все отряды полностью восстанавливают силы и численность и перед штурмом следующего замка готовы к сражению. Во время сражения или после него к Вашей армии могут присоединиться волонтеры (VOLUNTEERS), принадлежащие к различным расам и родам войск. Волонтеры, имеющие в характеристике в строке ABILITIES запись HERO, останутся с Вами либо до победного конца, либо до своей гибели. Остальные, покинут Вас после завоевания очередного континента. До и после окончания сражения, когда Вы еще находитесь или уже вернулись в меню кампании, Вы получаете сообщения от Совета Пяти (COUNCIL OF FIVE) о значении и итогах боя, в которых также сообщается о количестве поступивших денег от Совета или найденных Вами предметах. Когда Вы окончите завоевание одного континента, то появится "глобус", на котором стрелкой указывается направление на следующий континент, где и продолжится борьба с Силами Зла. Основное различие между континентами заключается в климатических условиях и преимущественном ландшафте. Чтобы попасть на последний континент, вам придется для начала отвоевать лавовые острова.

Перед началом кампании Вы можете выбрать себе одного из четырех героев, знания и силу которого сможете использовать во время сражений:

KNIGHT MARSHAL CALIS - Рыцарь является предводителем расы смертных. В его личном "арсенале" имеется лишь одно заклинание (HEALER) для лечения всех раненых в своей армии, его он может применить один раз за всю битву.

LORD MARCAS - Лорду также доступны только отряды из расы смертных, но сила атаки и броня всех отрядов у него больше на 2 единицы, чем у остальных героев. Это единственное его преимущество, так как в его арсенале вообще нет никаких магических способностей.

ARCHMAGE KRELL - Маг может набирать свои отряды из расы смертных и расы, обладающей магическими способностями. Он может пользоваться четырьмя заклинаниями: FIREBALL - огненый шар для физического уничтожения противника; FEAR - наслать на отряд противника страх, который снизит моральный дух отряда; WEAKNESS ослабить силу отряда, нанеся ранения; WHIRTWIND - ураган для уничтожения авиации противника. Маг может применять одно из этих заклинаний один раз за тур в течение всей битвы.

SORCERESS MORDRA - Волшебница обладает властью над царством зверей, поэтому в ее армии наряду с расой смертных используется и раса зверолюдей. Волшебнице доступны два заклинания: HEAL BEAST - вылечить воинов в отрядах, состоящих из расы животных, PLAGUE - наслать эпидемию на армию противника, которая подействует на все отряды противника. Но применить она может только одно из заклинаний в течение всего сражения.

А теперь поговорим о пользовании меню при прохождении кампании. После загрузки, стартовое меню уже настроено для запуска кампании. Вы можете сразу начать игру или предварительно изменить некоторые вещи, сильно влияющие на ход игры. Для начала Вы можете выбрать себе одного из четырех героев, каждый из которых обладает чем-то особенным. Портрет героя Вы увидите в окне 1.3, а его имя в окне 1.4. Кликая либо на потрете, либо на стрелках в окне 1.4, Вы можете выбрать подходящую кандидатуру, а

если хотите присвоить герою новое имя, то воспользуйтесь кнопкой CHANGE NAME. В окне 1.1 под заголовком BACKGROUND дается небольшая "предвыборная" характеристика героя и под заголовком ADVANTAGES - его уникальные способности. В окне 1.2 (под заголовком DIFFICULTY) можно установить сложность игры:

EASY - Легкий.

MEDIUM - Нормальный.

HARD - Тяжелый.

CUSTOM - Кликнув на этой кнопке, Вы можете самостоятельно переустановить различные параметры, влияющие на сложность прохождения кампании. Это происходит в появившихся под заголовком CUSTOMS SETTINGS двух рамках:

Gold - Установить количество поступающих денег.
Level - Установить опыт войск противника.

Для легкого уровня в обоих рамках устанавливаются показания -2; для нормального уровня 0; для трудного +2. После установки опций кликните на START GAME, и Вы начнете кампанию.

Кампания начинается с меню (меню кампании), в котором можно закупить новые отряды, распределить средства на исследования новых видов войск и указать место следующего сражения. При выборе места сражения основную часть экрана занимает карта материка. На ней Вы увидите несколько замков, один из которых принадлежит Вам, и значки с рисунком черепа, обозначающие места будущих сражений. Полоса под картой разделена на две части, но в этом меню работает только правая половина. В ней при наведении курсора на какой-нибудь объект на карте будет появляться либо его название, либо приглашение к атаке (ATTACK...). И осталось упомянуть еще четыре кнопки, расположенные столбиком слева от карты.

MANAGE YOUR ARMY - Кликнув на этой кнопке, Вы попадете в новое меню, где сможете закупить новые отряды, обновить имеющиеся на более мощные (эту возможность имеют не все из четырех героев), которые появляются после завершения исследований, и распределить магические предметы, попавшие Вам в руки во время занятия различных построек в предыдущих сражениях. Схема этого меню дана на рис.2.

Для начала рассмотрим кнопки, доступные на этом экране:

Move item to pool - Снять магический знак с отряда.
Disband - С помощью этой кнопки Вы всегда можете отказаться от услуг любого отряда, но надеяться на возвращение денег в этом случае не приходится.
Purchase - Данная кнопка позволит приобрести какой-либо отряд.
Upgrade - Выбрав эту кнопку, можно нарастить мощность отряда.
Exit - Эта кнопка позволит Вам выйти с этого экрана.

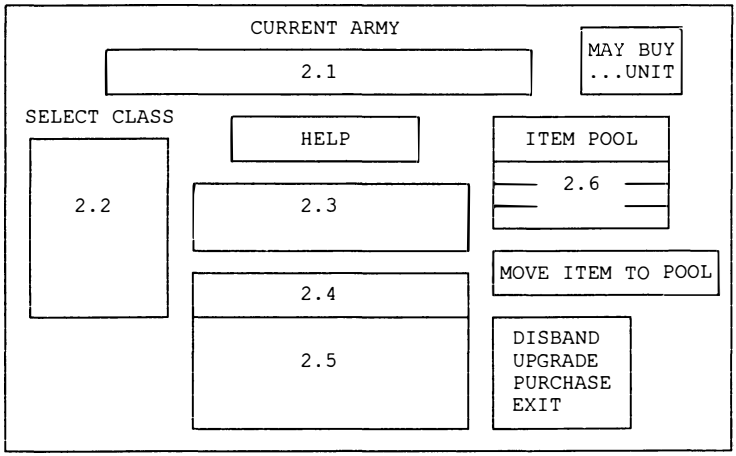


рис.2 Схема меню покупки армии

В окне 2.1 показана армия, с которой Вы начинаете кампанию. Если количество имеющихся в Вашем распоряжении отрядов превышает размер окна, то по его бокам появится пара стрелок, необходимых для прокрутки списка. Под рисунком отряда можно встретить два знака: желтый кружок - показывает, что у отряда есть какой-то магический предмет, и галочка - говорит, что это отряд присоединился к Вам во время или после последнего сражения. Окно 2.2 состоит из кнопок, кликая на которых Вы сможете выбрать род приобретаемых войск. Когда Вы кликните на кнопке с названием рода войск, то в окне 2.3 вы увидите рисунки отрядов, из которых этот род войск состоит на данный момент, и вот их то Вы можете приобрести. Кликнув на одном из рисунков, Вы получите название расы и тип отряда в окне 2.4, его подробные характеристики в окне 2.5. Кликнув в окне 2.4 на имени отряда (верхнее предложение) можно дать отряду новое имя. Между окнами 2.4 и 2.5 Вы увидите пять пустых изображений щита. По мере того, как отряд будет набирать опыт во время сражений, они начнут заполняться. Один полный щит равен 100 единицам опыта (EXPERIENCE), а одна белая звездочка на щите соответственно двадцати единицам. Вместе с ростом опыта будут расти мощность защиты и оружия. О возможном количестве приобретаемых отрядов Вы узнаете из строки MAY BUY...UNIT. В этом меню также можно обменивать магические предметы между отрядами. Имеющиеся у Вас предметы перечислены в окне ITEM POOL (окно 2.6). Чтобы дать отряду предмет, следует вначале выбрать отряд в окне 2.1, а потом кликнуть на нужном предмете в окне 2.6. Чтобы отобрать предмет у отряда, также сначала надо кликнуть на этом отряде, а потом на кнопке MOVE ITEM TO POOL.

Процесс закупки отрядов происходит следующим образом: сначала Вы выбираете род войск, к которому относится данный отряд в окне 2.2, потом выбираете класс отряда в окне 2.3 и кликаете на кнопке PURCHASE. В результате проводимых исследований в каждом роде войск у Вас будут появляться более сильные, лучше вооруженные, с мощ-

ной защитой отряды, которые при наличии денег Вы можете нанять вновь, либо обновить предыдущие (только, если отряд принадлежит к расе смертных). Это происходит следующим образом: когда Вы закончили сражение и вернулись в меню кампании, то Вы можете получить сообщение: <NEW... (род войск, тип отряда) AVAILABLE>, в котором говорится о появлении нового типа отряда. Теперь Вы должны зайти в меню покупки и в окне 2.1 кликнуть на отряде, принадлежащем к тому же роду войск и типу отряда, что и новый отряд. В результате в окне 2.3 Вы получите сообщение <POSSIBLE UPGRADES> вместе с рисунком и ценой отряда. И если теперь кликнуть на этом рисунке отряда в окне 2.3, то засветится кнопка UPGRADE, кликнув на которой, Вы завершите этот процесс. Обновлять можно отряды, принадлежащие одному роду войск. При отсутствии возможности обновления в окне 2.3 Вы увидите такое предложение: <NO UPGRADES CURRENTLY AVAILABLE>. Волонтеров, присоединяющихся во время кампании, и отряды, принадлежащие к другим трем расам, обновлять нельзя, и в этом случае Вы будете получать сообщение: <THIS UNIT MAY NOT UPGRADE>.

ALLOCATE REWARDS - С помощью этой кнопки можно попасть в меню исследований. Оно необходимо для распределения денежных поступлений между исследованиями новых типов отрядов в каждом существующем роде войск и средствами, на которые Вы можете купить или обновить отряды. Сами исследования нужны для получения более совершенных отрядов. Основную часть меню занимает список родов войск, расположенных под заголовком % TO RESEARCH, и кнопок для регулировки отчисляемых денег на исследование для каждого рода под заголовком % TO INCOME. Под этими двумя столбцами Вы увидите остающийся Вам процент от суммы всех денежных поступлений (% TO SPEND...%). В оставшихся столбцах, количество которых зависит от числа имеющихся в Вашем распоряжении рас отрядов, Вы сможете наблюдать, на какой стадии находятся исследования. Все произведенные Вами изменения в распределении средств будут отражаться только после текущего сражения. Первоначально на исследование каждого класса выделяется по 7% от дохода. Мы же предлагаем изменить расходы следующим образом: увеличьте расходы до 10% или более на исследование HEAVY INFANTRY (тяжелая пехота), SKIRMISHER (застрельщики) или LIGHT CAVALRY (легкая кавалерия), ARCHER (лучники), CAVALRY (кавалерия) и SKY HUNTER (истребительная авиация). А для остальных классов оставьте всего по 1%. В этом случае Вы очень скоро получите сильную, хотя и несколько не полноценную армию и достаточное количество денег на покупку и обновление армии. Постарайтесь всегда оставлять на "карманные расходы" не менее 35%.

SAVE GAME - Эта кнопка, как всегда, позволит Вам отложить текущую партию.

QUIT GAME - Вернуться в стартовое меню.

PLAY A SCENARIO

Кликнув в стартовом меню на данной кнопке, Вы сможете выбрать один из сценариев и опробовать в нем свои силы. Выбора Вам здесь практически не оставляют. Играть придется за указанного героя с готовой армией, которая к тому же уже расставлена на карте. От Вас требуется совсем немного - добыть победу. После чего Вас благополучно вернут в стартовое меню.

Ненадолго вернемся к стартовому меню. При выборе отдельного сценария окна примут следующий вид: в окне 1.1 разместится список имеющихся сценариев, кликая на которых Вы можете прочитать небольшую предысторию к нему, которая, в свою очередь, появится в окне 1.3. В окне 1.2 Вам опять предложат установить уровень сложности игры, а в окне 1.5 Вы сможете распределить роли игроков, так как в данном случае можно играть вдвоем. Выбор типа игроков происходит путем кликанья на двух кнопках:

HUMAN - Игра с человеком.

COMPUTER - С компьютером.

Данные кнопки располагающихся справа от обозначения игроков (PLAYER 1 и PLAYER2).

С помощью этих сценариев Вы сможете немного освоиться в игре и набраться опыта перед затяжной кампанией. Попробуйте заставить играть компьютер сам с собой и последите за его действиями.

PLAY IN THE ARENA

В игру встроен небольшой редактор, позволяющий устроить сражение на выбираемой местности, включая карты всех сценариев, с установкой количества выделяемых денег, качеств героя, опытности отрядов и остального. Здесь Вы можете сыграть как с компьютером, так и с человеком. Включив в стартовом меню этот тип игры, Вы увидите, что задействовано всего одно окно 1.5, в котором Вы можете указать тип игроков, после чего остается только кликнуть на кнопке START GAME.

Меню редактора позволяет установить Вам следующее:

TURN PBM ON/OFF - Появляется при игре человека с человеком и связана с сетевой игрой. Если Вы оставите положение ON, то в игре никаких изменений не будет. А вот если поставите OFF, то придется маяться с каждым ходом. В этом случае перед каждым ходом вводятся пароли, которые Вы назовете по просьбе компьютера после расстановки купленных войск на карте, и каждый ход откладывается (загрузка происходит с помощью кнопки LOAD PBM TURN в стартовом меню, а сама откладка происходит в те же файлы, что и в кампании).

TURN HIDDEN ON/OFF - Также появляется при игре двух людей и позволяет открыть или закрыть отряды противника во время Вашего хода, так как во время игры эта кнопка в игровом меню не работает.

AI INCOME - Регулирует денежный приход во время сражения и появляется только при игре с компьютером.

AI LEVEL - Также появляется во время игры с компьютером и позволяет установить уровень опытности отрядов.

MAX UNIT GRADE - Установка опытности отрядов. Если Вы поставите PLAYER SET, то сможете регулировать опытность в следующем меню и выставить разное значение для

обоих игроков. Если поставите пункт GRADE 0-5, то установите конкретное значение от 0 (отсутствие опыта) до 5 (максимум, отображаемый пятью щитами).

LOSS LIMIT - Процент потерь одной из сторон, при достижении которого второй стороне засчитывается победа. Если Вы установите 0%, то игра кончится сразу после передвижения одного из отрядов, игрока, начинающего сражение.

TURN LIMIT - Количество туров, отводимых на достижение победы.

MAP SELECTION - Выбор карты, на которой развернется действие.

Fixed map - Стандартний набор карт. В нижней части появится список карт из имеющихся сценариев.
Random maps - Если Вы выберете эту кнопку, то место списка карт из сценариев займут два блока кнопок, необходимых для генерирования карты.
Select continent - Эта кнопка позволяет определить тип местности: PLAINS - равнина, ICE - ледник, JUNGLE - джунгли, DESERT - пустыня, VOLCANO - окрестности действующего вулкана.
Terrain - Данная кнопка позволяет выбирать тип основного ландшафта: CLEAR - "чистая" поверхность, ROUGH - неровности, MOUNTAIN - горы, SWAMP - болота, WOODS - леса.
Done - Подтвердить выбор. Кликнув на ней, Вы попадете в следующее меню.

PREVIOUS - Листать список со сценариями.

MORE - Листать список со сценариями.

DONE - Кликнув на ней, Вы перейдете в следующее меню.

Центральную часть нового меню занимает портрет героя, за которого Вы будете играть. Также в окне с портретом стоит надпись "PLAYER...", говорящая об игроке, для которого Вы делаете следующие установки:

MAX UNIT GRADE - Если в настроечном меню в таком же пункте Вы выставили PLAYER SET, то здесь можете выставить опытность отрядов для текущего игрока. Одна единица равна одному полному щиту.

UNIT LIMIT - Максимальное количество отрядов в армии, которое может купить игрок.

PURCHASE ARMY GOLD - Регулировка количества денег, которые даются на покупку армии.

STARTING GOLD - Начальная сумма денег, с которой Вы начинаете сражение и которая понадобится на покупку новых отрядов или рекрутирование воинов для неполных отрядов.

HEROES ALLOWED - В дополнение к обычному набору войск игроку достается еще один набор отрядов в каждом роде войск. Отличительным признаком этой группы является запись HERO, находящаяся в характеристиках в строке ABILITIES. А подробней об этой группе вы узнаете ниже.

NO HEROES ALLOWED - Отсутствие в меню покупки группы отрядов, описанной в предыдущем абзаце.

CHANGE NAME - Сменить имя игрока.

BUILD ARMY - Закупка армии. Основная часть меню не отличается от уже описанного выше. В нем только отсутствуют кнопки для распределния предметов и появился ряд новых кнопок:

Purchase - Покупка выбранного отряда.
Delete - Удаление отряда из армии (предварительно надо кликнуть на ненужном отряде).
Arena - Загрузить армию из сценария.
Campaign - Загрузить армию из кампании.
Save army - Сохранить купленную армию.
Clear army - Уничтожить набранную армию (деньги возвращаются).
Done - Закончить покупку, после чего Вам предстоит расставить армию на карте и начать игру.

Так как в данном случае Вы сможете сыграть только один бой, то Вы лишены возможности набрать магических предметов и увеличить опытность отрядов. На стыке окон 2.4 и 2.5 располагается пять "щитов", говорящих об опытности отряда. Для покупки одного щита надо кликнуть на первом слева щите, для покупки двух - на втором слева и так далее. Когда Вы наведете на щит курсор, то в строке подсказок появится надпись SET TO LEVEL 0-5, которая поможет определить значимость щита. Для устранения щита надо кликнуть еще раз на первом слева щите. Стоимость одного щита зависит от стоимости отряда: чем она больше, тем больше стоимость щита. В окне 2.5 слева от ITEM также находится щит, кликнув на котором, Вы сможете закупить какой-нибудь предмет. Этот процесс в строке подсказок называется REEQUIP UNIT. Учтите, что выделяемые для покупки армии деньги можно использовать только в этом меню, так что можете покупать все, что приглянется.

AUTO BUILD ARMY - Автоматическая закупка армии, после которой идет расстановка армии на карте и игра.

ADVANTAGES - Качества игрока, из которых реальное применение имеют следующие: WARLORD - дает прибавку в 2 единицы к силе оружия и защите всех отрядов; ENGINEER - знания инженера понадобятся для восстановления отрядов из расы мехов, если они у Вас есть; ARCHMAGE - к имеющемуся набору войск добавляются отряды из расы с волшебными способностями; MECH MASTER - к имеющемуся набору добавляются отряды

из расы мехов; BEAST MASTER - к имеющемуся набору добавляются отряды из расы зверей.

Игровое меню

Независимо от типа выбранной игры игровое меню будет одно и то же. Основную часть его занимает игровое окно, по бокам которого расположены управляющие кнопки. Над игровым окном находятся три окошка: в левом показано количество золота в Вашей казне, среднее окне - это окно подсказок, а в правом окне зачем-то дается номер клетки, на которую показывает курсор. Под игровым окном располагается еще пара окон. Когда Вы кликнете на одном из своих отрядов, то в левом окне дается название, количество человек, класс и опытность этого отряда, а если Вы попробуете атаковать противника, то в этом же окне Вы получите справку о возможном исходе боя, в которой приводится возможное количество убитых и раненых для обоих сражающихся отрядов (выдаваемые результаты не всегда сходятся с действительностью). В правом окне дается имя, численность, класс и опытность отряда, на который указывает курсор. Теперь разберемся с кнопками опций в левой от игрового окна колонке:

FAST LOAD GAME - Быстрая загрузка игры.

FAST SAVE GAME - Быстрое сохранение игры. Откладка происходит в один файл и сохраняется, естественно, последняя откладка.

CAST MASS... или CAST CHARACTER SPELL - Использование магии самого героя. Два названия связаны с количеством имеющихся заклинаний. Если оно одно, то будет первое название с названием заклинания. Если несколько, то второе, и при кликанье на кнопку Вы попадете в подменю, где найдете несколько новых кнопок, каждая из которых может вызвать одно из заклинаний.

TURN ANIMATION ON/OFF - Включение/выключение анимационного сопровождения.

TURN MUSIC ON/OFF - Включение/выключение музыкального сопровождения.

ADJUST SOUND EFFECTS - Включение/выключение звуковых эффектов (некоторыми из которых, кстати, неплохо пугать соседей). Кликнув на этой кнопке, Вы получите следующие четыре:

Turn sound effect up - Увеличить громкость звуковых эффектов.
Turn sound effect down - Уменьшить громкость эффектов.
Turn sound effect on/off - Включить/выключить эффекты.
Exit menu - Вернуться в основное меню.

LOAD GAME - Загрузить партию.

SAVE GAME - Сохранить партию.

QUIT GAME - Покинуть игру.

PURCHASE UNIT - Закупка отрядов. При наведении курсора на эту кнопку в окне подсказок появится надпись "...LEFT", показывающая максимальное количество разрешенных к закупке отрядов. Если лимит мест в Вашей армии исчерпан, то кнопка работать не будет. Само меню похоже на меню покупки в начале сражения (рис.2), но только без окна 2.6 и того, что расположено сверху и снизу от него. Под окном 2.5 появится надписи: COST - стоимость выбранного отряда; AVAILABLE GOLD - количество имеющегося золота; а также кнопка PURCHASE, кликнув на которой Вы купите выбранный отряд, и CANCEL для возвращения в игру. Если во время этапа размещения войск на карте Вы расположите не все отряды, то поначалу вместо кнопки для покупки будет находиться кнопка PLACE UNIT, позволяющая выставить оставшиеся в резерве отряды, но район расположения этих отрядов ограничивается Вашими городами.

END TURN - Передать ход противнику.

В правой от игрового окна колонке располагаются окна для работы с картой:

HIDE AI MOVE - Показывать перемещение противника во время его хода.

SPOT HIDDEN UNIT/HIDE UNIT - Открыть место положение отрядов противника.

SHOW SCORE - Вызывает таблицу потерь с обеих сторон для всех родов войск и классов отрядов в идущем сражении (BATTLE LOSSES) и на протяжении всей кампании (CAMPAIGN LOSSES).

SHOW HEALTH/SHOW WOUNDS/HIDE WOUNDS - В квадратиках под рисунком соответствующего отряда показывает цифрой количество боеспособных солдат, количество раненых или вообще убирает этот квадратик.

VIEW STRATEGIC MAP - Посмотреть на общую карту места сражения. На ней Вы увидите расположение построек и помеченных флагами городов, которые Вам надо захватить; расположение Ваших отрядов и отрядов противника (если Вы воспользуетесь одной из предыдущих кнопок), показанных значками с символами и различающихся по цвету. Также Вы можете увидеть, какие из Ваших отрядов еще способны к активным действиям - посреди их эмблемок сверкает белая точка. В этом меню Вы также можете пользоваться всеми кнопками, расположенными в правом ряду. Если кликнуть на какой-либо точке на общей карте, то Вы вернетесь в игру, и на экране увидите указанную местность.

VIEW GROUND UNIT/FLING UNIT - Наземные и летающие отряды могут помещаться на одной клетке и, чтобы посмотреть, какой из отрядов занимает данную клетку, Вам следует кликнуть на этой кнопке, которая покажет либо все наземные отряды (летучие будут изображены в виде птички в верхней части клетки), либо - все летучие отряды (наземные - уменьшит и поместит в нижней части клетки).

HIDE/SHOW HEXSIDES - Обозначает границы между клетками на карте.

SHOW TERRAIN/UNITS - Убирает с поля боя все отряды и открывает Вашему взору только местность (при повторном клике возвращает отряды на их места дислокации).

TURN VIEW MODE ON/OFF - Когда Вы кликнете на этой кнопке, то курсор примет вид лупы, при помощи которой удобно просматривать характеристики отрядов.

GO TO UNIT - Это меню поможет отыскать любой из Ваших отрядов на карте. Меню состоит из клеток, в каждой из которых дается рисунок отряда, его имя и класс, набранный опыт, количество убитых и раненых. Если отряд еще не передвигался, то рисунок его будет светлого тона, а если уже исчерпал свои ресурсы на этот ход, то рисунок будет темным. Кликнув на рисунке с изображением отряда, у которого еще ход не сделан, Вы окажетесь на игровом поле, а курсор мыши будет наведен на указанный отряд.

NEXT UNIT - Перейти к управлению следующим отрядом (который еще имеет ход).

Вернемся ненадолго к игровому окну с картой. На карте помимо двух армий присутствует довольно разнообразный ландшафт, который в некоторых сценариях представляет собой довольно сложное препятствие, мешающее передвижению армии. Так, например, в горах войска могут передвигаться через них только по одной клетке за ход для всех наземных отрядов; реки неплохо преодолевает кавалерия, особенно легкая, а леса, болота и неровности затрудняют движение всех отрядов. Тип местности не влияет только на передвижения авиации. Еще по карте разбросаны города, дающие при их захвате в зависимости от размера от 5 до 20 золотых, и различные развалины, в которых (если Ваши войска их занимают) могут обнаружиться деньги, магические предметы или к Вам присоединится какой-либо отряд. Для захвата построек достаточно ввести в них любой из наземных отрядов, после чего рядом с этим городом появится Ваш флаг (красного цвета) и по центру экрана появится сообщение о найденном предмете.

Если Вы играете честно, не включая показ мест расположения отрядов противника, то на карте зона, находящаяся под бдительным оком Вашей армии, выделена более светлым оттенком, и Вы сможете увидеть только отряды противника, находящиеся в этой зоне. Для перемещения своих отрядов достаточно кликнуть на выбранном отряде и на той клетке (в пределах появившейся светлой "окружности"), куда Вы хотите его послать. Если противник находится на соседней с Вашим отрядом клетке или на расстоянии (только для артиллерии), позволяющем выстрелить по нему, то Ваш отряд может атаковать его. У отрядов, которые можно атаковать, будет мигать точка в середине рисунка. Когда Вы укажете своему отряду на противника, стрелка курсора примет вид меча, и если Вы кликните теперь, то отряд пойдет в атаку (не забудьте предварительно посмотреть на справку о возможных потерях). К сожалению, при управлении отрядом возникает одно большое ограничение: Вы можете либо передвинуть отряд и атаковать, либо сначала атаковать, а потом уже передвинуть отряд. Это приводит к некоторым осложнениям, связанным с большими потерями атаковавшего отряда, который впоследствии оказывается на "передовой" и может быть уничтожен следующим ходом противника.

Когда Вы кликнете на своем отряде, который еще не использовался за время текущего тура, то вместо кнопок опций в левой от игрового экрана колонке, появятся кнопки для выдачи распоряжений данному отряду:

RECRUIT - При больших потерях отряд теряет свою боеспособность, в этом случае его следует вернуть в ближайший Ваш город и на следующий ход кликнуть на этой кнопке. В результате цифра под рисунком отряда снова станет максимальной, т.е. в отряд вольется пополнение (за деньги, конечно), и Ваш отряд восстановит свою боеспособность до максимума.

REST - При наличии в отряде большого числа раненых, Вы можете вылечить их и вернуть обратно в строй, пропустив при этом один тур. Для этого в начале хода, не перемещая и не атакуя этим отрядом, кликните на этой кнопке. Если рядом находится вражеский отряд, то свой отряд следует вначале отодвинуть от отряда противника хотя бы на одну клетку, иначе восстановится только один раненый, а ход будет потерян.

DISBAND UNIT - Расформировать отряд. Деньги, потраченные на покупку, Вам не вернуть, но зато получите одно свободное место в Вашей армии, которое может занять другой, более необходимый в сложившихся обстоятельствах отряд.

EXAMINE UNIT - Посмотреть характеристики отряда. В появившейся на экране рамке находятся, помимо характеристик, три кнопки. Если отряд обладает магическими способностями, то на первой кнопке Вы увидите букву "S", а кликнув на ней, узнаете название заклинания и какое оно оказывает действие. Если один из Ваших магов "заколдовал" один из Ваших отрядов или отряд сам воспользовался магией, то на второй кнопке Вы увидите букву "E", а кликнув на ней, узнаете, что дает наложенное на отряд заклинание. При захвате всевозможных построек Вам будут доставаться различные магические предметы, увеличивающие отдельные характеристики отряда, имеющего данный предмет. Чтобы узнать о характеристиках этого талисмана, кликните на третьей кнопке, на которой будет нарисован найденный предмет. Вы также можете получить и более полный список данных по выбранному отряду. Для этого просто надо кликнуть на рамке с краткими характеристиками этого отряда, тогда появится отдельное меню, занимающее весь экран, из которого Вы узнаете все подробности. Чтобы выйти из меню с полными характеристиками, надо сделать правый клик мышью, а если Вы воспользуетесь левой кнопкой, то сможете просмотреть характеристики всех имеющихся у Вас отрядов по очереди. О самих характеристиках речь пойдет в отдельной главе.

ABORT MOVE - Поможет вернуть отряд на исходную позицию (если Вы еще не подтвердили команду на перемещение). Однако это возможно, если отряд по прибытии на место назначения еще не атаковал противника.

CAST UNIT SPELL - Воспользоваться магией, имеющейся на вооружении отряда. Магия, используемая отрядами, разделяется на несколько видов и позволяет нанести удар по противнику непосредственно или придать своему отряду какое-нибудь преимущество. Все подробности Вы узнаете из отдельной главы. После применения магии отряд может сделать ход, но атаковать противника уже не может.

IGNORE UNIT - Отказаться (т.е. оставить его на той позиции, где он находится в данный момент) от управления отрядом в текущем туре.

EXIT UNIT MENU - Выйти из меню управления отрядом. Необязательно пользоваться данной кнопкой, чтобы перейти к управлению другими отрядами. Можно кликнуть сразу на другом отряде и перейти к управлению им (сделать правый клик на любой клетке или воспользоваться кнопкой NEXT UNIT).

HAVE SIEGE ATTACK - Эта кнопка появляется только при использовании артиллерии и нужна для того, чтобы пушка или катапульта могла выстрелить по противнику перед ходом, а потом переместиться на новое место дислокации.

Клик на отрядах противника или на своих, сделавших ход, приводит к появлению окна с краткими характеристиками (это окно вызывается также кликом на кнопке EXAMINE UNIT). Еще один клик на окне с краткими характеристиками вызывает полную характеристику отряда. Если Вы по какой-то причине передумали делать ход выбранным отрядом, то сделайте правый клик мышью на нем или кликните на другом отряде. Если вы не убрали маленькие окошечки под отрядами, показывающие количество здоровых или раненых, то по их цвету можно определить, использовался ли отряд в течение этого хода или нет. Если окно опять же светлого оттенка, то Вы можете воспользоваться данным отрядом. При этом учтите, что у рекрутов, вступивших в Вашу армию во время сражения или после него, окошечко изначально другого цвета.

Состав армии и характеристики отрядов

Для того чтобы играющий знал, на что способен тот или иной отряд, на каждый отряд дается характеристика. По ходу игры, а особенно при прохождении кампании Вы столкнетесь с тремя видами характеристик, которые объединяют много одинаковых показателей оценки возможностей отряда. Самый первый блок характеристик присутствует в меню закупки отрядов. В каждой характеристике дается имя отряда (например 3RD GREEN DRAGON) и класс, к которому он принадлежит (GREEN DRAGON). Имя образуется из названия класса отряда и числа, стоящего перед ним и обозначающего порядковый номер покупки отряда. Потом идут следующие показатели:

RACE - Раса, к которой принадлежит отряд.

CLASS - Класс или род войск, к которому принадлежит отряд.

MELEE - Агрессивность, упорство, стойкость в ближнем бою.

ARMOR - Броня, показывающая уровень защищенности отряда.

MISSILE и SKIRMISH - Мощность стрелкового оружия, позволяющего атаковать противника без потерь отрядам лучников, стрелков и эскадрильям бомбардировщиков. Но это оружие есть и у некоторых других отрядов, но оно только дополняет имеющееся, а не является основным.

SIEGE - Мощность атаки осадных машин при стрельбе по цели.

ATTACKS - Количество атакующих членов отряда.

LIFE - Численность отряда.

MOVEMENT - Дальность передвижения (в клетках) по ровной местности.

SEARCH - Радиус видимости (в клетках) в пределах которого можно увидеть врага.

MAGIC DEFENSE - Магическая защита, спасающая от действия заклинаний.

ITEM - Указан магический предмет, находящийся в данное время у отряда.

SPELL - Магическое заклинание, находящееся на вооружении отряда.

ABILITIES - Специфические качества отряда.

Ко второму типу относится блок характеристик, вызываемых в игре кнопкой EXAMINE UNIT. В нем дается половина списка из первого типа характеристик, к которым добавлены еще три показателя:

MORALE - Моральный дух отряда, от которого зависит успешность его действий.

DEAD - Количество убитых в отряде.

WOUNDED - Количество раненых, которых можно вернуть в строй.

Если теперь Вы кликните на окне с характеристиками второго типа, то получите самую полную характеристику отряда, в которой появляются еще новые показатели:

COST...GOLD - Стоимость отряда.

CURRENT LIFE - Максимальное количество воинов в отряде.

MAX LIFE - Текущее количество воинов в отряде.

EXPERIENCE - Опыт отряда.

KILLS - Количество уничтоженных отрядов противника.

CURRENT MORALE - Текущий уровень морали отряда.

MAX MORALE - Максимальный уровень морали отряда.

CHANGE NAME - Сменить имя отряда.

У отрядов в результате длительных сражений повышается не только опыт, но и мощность оружия и брони. Поэтому старайтесь беречь более опытные отряды.

Все отряды делятся на группы по классам и расам. Для начала разберем различия, накладываемые принадлежностью к одной из четырех рас (RACE). На наш взгляд, самая лучшая из рас - смертные (MORTAL). Они доступны всем героям и составляют основную часть любой армии. Основным их преимуществом перед остальными является возможность замены (UPGRADE) старого отряда на полученный в результате исследований новый, более мощный отряд, с сохранением опыта предыдущего отряда и с затратой меньшего количества денег. Однако у смертных, по сравнению с другими расами, меньшая сила атаки и почти минимальная броня, но средняя магическая защита. К расе смертных относятся и герои (HERO), которые отличаются от остальных отрядов этого класса наибольшей силой атаки и почти самой мощной броней, а показатель магической защиты у них колеблется от минимального значения до максимального. Отряды смертных различны по составу у двух воюющих сторон: у Вас отряды состоят из людей, у Лорда Тьмы - из троллей и прочей нечисти. А вот отряды остальных трех рас одинаковы для обоих сторон. Раса зверей (BEAST) отличается средней силой атаки, средней броней и средней магической защитой. Отряды из расы, обладающей магическими способностями (MAGIC), в первую очередь, характеризует большая магическая защита и сила атаки, уступающая только отрядам, состоящим из героев, но все это сводится на нет слабым уровнем брони. Преимуществом расы мехов (MECH) является наличие мощной брони, но это скомпенсировано за счет небольшой силы атаки и наименьшей магической защиты. К тому же отряды мехов, в основном, насчитывают по 10 машин (у других рас - 15), что еще больше уменьшает преимущество хорошей брони. Правда, мехи во время боя, в основном, только ломаются, но для их починки нужны знания инженера. Мехов Вы можете получить на втором континенте, играя за любого из четырех героев, а вот инженер Вам достанется только на третьем уровне, о чем Вы узнаете из сообщения с фразой: <...NIELS THE ENGENEER STEPS FORWARD TO GREET YOU. HE PLEDGES TO TEACH HIS SKILL AT REPAIRING MECHANICAL UNIT TO YOUR ARMY...> - выдаваемого после сражения.

Все имеющиеся отряды разбиты на классы (CLASS), объединяющие их по общим признакам:

HEAVY INFANTRY и CAVALRY - Тяжелая пехота и кавалерия, на наш взгляд, являются основным ядром армии, так как у них наибольшая сила атаки и броня, а у кавалерии к тому же большая маневренность из всех наземных отрядов.

LIGHT INFANTRY - Легкая пехота не может похвастаться боевыми качествами тяжелой пехоты, но она превосходит ее по дальности передвижения и дальнозоркости.

SKIRMISHER и ARCHER - Стрелки и лучники предназначены для атаки (в защите могут участвовать только после накопления опыта). Лучники могут также прикрывать отряды, находящиеся перед ними во время атаки противника, что наносит атакующим дополнительный урон. Но лучники передвигаются медленно, что замедляет общее продвижение армии.

LIGHT CAVALRY - Легкая кавалерия объединила в себе качества кавалерии и стрелков. По силе атаки и мощности брони легкая кавалерия стоит между этими классами, но превосходит их по дальности передвижения, в связи с чем предназначена для быстрых контратак.

SKY HUNTER - Истребители - очень полезный и "универсальный" класс. Они обладают самой большой дальностью передвижения и могут атаковать любой другой класс отрядов. Истребителями удобно добивать почти уничтоженные отряды врага или размещать их рядом с такими отрядами, чтобы те не могли восстановиться. Истребители прямо предназначены для уничтожения лучников, стрелков и осадных машин, которые имеют наихудшие показатели брони, но любят отвечать огнем на огонь. В отличие от других классов, истребители никогда не отступают, поэтому при многочисленных атаках на них могут быть уничтожены противником за один тур.

BOMBARDIER - Бомбардировщики рассчитаны на нанесение ударов по наземным силам противника и при атаке остаются вне зоны действия оружия противника. Но если поблизости с отрядом противника находится отряд лучников, артиллерия или истребители, то бомбардировщики также подвергнутся атаке.

SIEGE ENGINE - Осадные машины вообще не годятся для ближнего боя из-за слабой брони, но зато они способны бить врага с расстояния в 3 или 4 клетки и атаковать авиацию противника. Самым большим недостатком является малая скорость передвижения, сводящая на нет все имеющиеся преимущества. При стрельбе у осадных машин наблюдается очень полезная особенность: если по соседству со стреляющей машиной стоит еще одна осадная машина или лучник, с которым рядом находится отряд противника, то все эти войска откроют дружный огонь, и при этом право хода потеряет только отряд, начавший стрельбу.

SPELL CASTER - Маги, которые вместо обычной атаки могут применить магию, пропуская при этом возможность обычной атаки. К сожалению, любому из магов доступно только одно заклинание и не всегда самое лучшее: APPRENTICES - ученик мага, способный лишь заклинанием SUMMON BANSHEE напугать противника и иногда заставить отступить; CONJURERS - чародею доступно заклинание DEATH WOUNDS, которое он может применить на своем рядом стоящем отряде, в результате чего в течение одного хода все ранения, нанесенные противнику этим заколдованным отрядом, станут смертельными; HEALERS - целитель, с помощью заклинания HEAL вылечит любой соседний с ним отряд; DRUIDS - друиды обладают очень сильным заклинание ANIMATE TREES, которое оживляет деревья на клетке с противником на любом расстоянии, что приводит к значительным потерям в отряде противника, попавшего в ловушку; FIRE WIZARDS - огненный колдун, поражающий огненным шаром (FIRESTORM) отряды противника сразу на 7 клетках, но радиус действия заклинания равен 3 клеткам; EARTHMASTERS - Хозяин земли, способен вызвать землетрясение (EARTHQUAKE), вызывающее падение морали у противника и панику (действует на расстоянии 3 клеток).

Теперь разберемся с магическими способностями самих отрядов, которые можно прочитать (при их наличии) в строке SPELL в характеристиках отряда. Запомните, что от-

ряд может либо атаковать противника, либо воспользоваться магией для атаки. Примененное заклинание действует в течение одного хода (тот, во время которого Вы вызвали заклинание, и последующий ход противника):

FORSE MARCH - Увеличивает дальность передвижения отряда, используется самим отрядом.

ARMOR - Увеличивает показатель брони на 5 единиц, может использоваться самим отрядом или наводиться на соседний.

BERSERK - Увеличивает силу атаки на 5 единиц, но уменьшает броню на те же 5 единиц. Используется самим отрядом или наводится на соседний.

CHARM - Эта магия применяется на отряде противника, находящемся на расстоянии не более 3 клеток, и позволяет взять его под контроль, чтобы атаковать им другой отряд противника, который должен стоять на соседней клетке. Если возле противника не окажется другого отряда, то заклинание теряет силу, и Вы можете попробовать его на комнибудь другом.

WHIRLWIND - Вызывает воздушный вихрь на расстоянии 3 клеток, который повреждает авиацию противника даже на соседних с целью клетках.

BLESS - У всех соседних отрядов увеличивается моральное состояние на 10 единиц.

INVISIBILITY - При его применении Ваш отряд несет меньше потерь, так как становится частично невидимым.

PATH MASTER - Применяется самим отрядом или наводится на соседний и позволяет отряду передвигаться, не обращая внимания на ландшафт.

RAISE DEAD - Восстанавливает численность отряда (из числа убитых) и может использоваться только данным отрядом.

DISPEL UNDEAD - Позволяет уничтожить один отряд противника, в характеристиках которого (в строке ABILITES) стоит UNDEAD. Но проделать это возможно только, если у противника слабая защита от магии.

EAGLE EYE - Увеличивает дальнозоркость отряда на 10 единиц.

RESTORE MORALE - Восстанавливает уровень морали у самого отряда или его соседа.

PANIC - В радиусе 33 клеток снижает мораль у отряда противника и его соседей на 30 единиц.

DEATH WOUNDS - Действует на сам отряд или его соседа и превращает все ранения, наносимые этим отрядом, в смертельные, т.е. при атаке этим отрядом противника у того раненых не будет, только убитые.

Как и магией, отличительными качествами (ABILITIES) обладают не все отряды. К тому же наличие некоторых качеств ставит существование отряда под угрозу:

NEGATE CAVALRY BONUS - Сводит на нет преимущества кавалерии и позволяет противнику нанести ей большой урон.

BLOODLUST - "Жаждущие крови"- очень агрессивные создания.

VULNERABLE TO MECH - Уязвимый для расы мехов. Этим страдает почти вся раса, обладающая волшебными способностями.

VULNERABLE TO MAGIC - Уязвимый для расы магов. Является неотъемлемым признаком расы мехов.

A SINGLE ENTITY - Встречается у отрядов с численностью в 10 бойцов и позволяет им атаковать как отряду, состоящему из 15 воинов.

HERO - Отличительной особенностью героев, помимо силы атаки и брони, является их самоотверженность при атаке. Даже когда в отряде остается один человек, то он будет атаковать, как и отряд с полной комплектацией.

HEROIC - Обладают таким же качеством, что и герои, но являются доступными для закупки.

RESISTANT TO SPELL - Стойкость к магическим заклинаниям.

BERSERK - Берсеркеры имеют дополнительные преимущества при атаке, но мало пригодны для защиты.

RANGE - Дальность стрельбы (только для осадных машин).

REGENERATES и UNDEAD - Раненые в отряде возвращаются в строй на следующий ход сами (т.е.пропускать ход для лечения не надо).

Размещение армии перед сражением

С размещением своей армии Вам придется столкнуться при проведении кампании, когда перед каждым сражением Вы должны указать местоположение каждого отряда на карте (и при проведении сражений, составленных при помощи редактора). Расстановка войск происходит на экране, похожем на игровой. Посмотрев на карту, Вы обнаружите на ней одну или несколько светлых зон, обозначающих территорию, на которой Вы можете расположить армию. В левом нижнем окне Вам покажут, какой отряд следует в данный момент разместить. Для установки отряда достаточно сделать левый клик на любой

клетке в светлой области карты. Вы можете убрать уже размещенный отряд с карты, сделав на нем правый клик мышью. Всегда можно установить отряд и на уже занятое место. При этом стоявший до этого отряд перейдет в разряд очередников, дожидающихся своей очереди попасть на карту. Нет необходимости выставлять отряды в порядке, предлагаемом компьютером. Вы можете воспользоваться кнопками GO TO UNIT и NEXT UNIT для быстрого поиска подходящего в данный момент отряда. Летные отряды могут размещаться на клетках, уже занятых наземными отрядами, но помещать два наземных или два летучих отряда на одну клетку нельзя. Все кнопки, применяемые в этом меню, описывались в предыдущей главе, за исключением кнопки END PLACEMENT, кликнуть на которой Вы должны после окончания расстановки армии для начала тура. Вы имеете право не выставлять все отряды сразу, а выставить их по мере необходимости в течение сражения. Но в этом случае зона расстановки ограничивается городами, находящимися под Вашим контролем.

Военные действия

Основной задачей в любом бою является победа. Для победы в этой игре надо либо захватить города, отмеченные на карте флажками (в кампании), либо полностью уничтожить противника, либо добиться его капитуляции. Компьютер не является сторонником принципа "победа или смерть", и поэтому, видя, что эпизод проигран, он предложит Вам свою капитуляцию. В этом случае на экране появится сообщение: <THE ENEMY OFFERS SURRENDER> - и после его исчезновения вместо левой колонки кнопок появятся всего две: в виде руки с поднятым большим пальцем, которую условно можно назвать "да", и опущенным большим пальцем, которая соответственно означает "нет". После принятия капитуляции эпизод заканчивается. Если же Вы сказали "нет", то Вам придется преследовать оставшиеся в живых отряды противника до полного их уничтожения (да и оставшиеся города следует занять). Капитуляцию принимать разумно, если на карте не осталось ни одной не занятой Вами руины, где обычно попадаются магические предметы или золото, или при нехватке лимита ходов.

Компьютер играет отлично, особенно на сложном уровне, и доставит Вам много неприятных минут, громя Вашу армию. Но, надеемся, Вы сами найдете правильную стратегию и сможете ответить ему взаимностью. При игре на отдельных сценариях можно побеждать, не считаясь с потерями, но такой метод при прохождении кампании не приемлем, т.к. если Вы будете в каждом туре терять полностью некоторые отряды, то на их место придется закупать новые, не обстрелянные, без боевого опыта части, которые не смогут противостоять все более опытным и сильным войскам противника. Для набора опыта новичками постарайтесь атаковать отряды противника вначале элитными, более опытными и сильными отрядами, а вот добивать остатки отрядов можно и свежезакупленными частями.

Большинство отрядов могут атаковать противника только, если его отряд находится на соседней клетке, в том числе лучники и стрелки. Происходит это так: если противник находится на соседней клетке, то, кликнув мышкой на своем отряде и наведя затем на противника курсор, Вы увидите, что он (курсор) принял вид меча (при магической атаке курсор становится похож на что-то типа увеличительной лупы). Кликнув мечом на интересующем Вас отряде противника, Вы заставите свой отряд перейти в атаку. Отряд с гиканьем "наедет" на противника, и на экране появится текстовое окно с итогами боя. В

верхней строчке всегда стоит имя и итог для нападающего отряда, а в нижней - для защищающегося. Перед обеими строчками стоит отличительный знак армии. Итог боя представляет из себя количество убитых (DEAD - "череп") и раненых (WOUNDED "пятно"). Результаты боя не всегда сходятся с предсказанными и нередко эта разница очень велика. В результате сильных ударов один из отрядов может пасть духом или (и) отступить. В первом случае в окне с итогом боя под именем отряда появится пометка BROKEN, а под пострадавшим отрядом появится красная точка, для уничтожения которой придется пропустить ход и воспользоваться кнопкой REST. Во втором случае в итогах под именем появится пометка DISORDERED, и отряд постарается отступить на клетку назад (в противоположную от удара сторону), если там никого нет. Если за отрядом, подвергшимся нападению, стоит лучник, то в итогах над именем этого отряда появится пометка DEFENISIVE FIRE, говорящая о том, что лучники помогли в обороне и нанесли ответный удар. Не удивляйтесь, если при потерях в пол-отряда исчезнет и вторая половина - просто, не вынеся навалившегося испытания, отряд сдался, о чем известит пометка SURRENDERED под названием отряда в итогах.

При использовании магической атаки всегда присутствует вероятность, что она пройдет впустую. Это связано с большой магической защитой отряда-цели, (если на экране появится окно с пометкой: "... название отряда RESISTS SPELL") или с мощной броней (если появляется окно с потерями). К сожалению, предсказания для магической атаки не выдаются.

До выработки собственной стратегии можете воспользоваться нашей. Надеемся Вы понимаете, что от начальной расстановки армии зависит итог если не всего сражения, то одного или двух первых боев. А так как в этих первых боях часто участвует до половины армии противника, а остальные очень спешно подтягиваются навстречу Вашей армии, то минимальные потери в первом бое позволят быстренько разобраться с оставшимся противником. А быстрота необходима из-за ограниченного количества ходов, отводимых на один тур кампании.

Ближайшие отряды противника обычно имеют привычку располагаться в нескольких шагах от границы расстановки Вашей армии. Не все Ваши отряды обладают большой дальностью хода, поэтому нападение на противника сразу может окончиться крупными потерями в живой силе. Мы можем предложить Вам следующий способ расстановки армии и начала сражения. В первых рядах выстраивайте лучников, рядом или за ними ставьте пехоту и в последнюю очередь располагайте кавалерию. Летучие отряды выставлять лучше группой - так они смогут поочереди перебить всю авиацию противника с минимальными потерями и затем помочь с уничтожением и наземной армии. Такая расстановка связана с тем, что первый ход принадлежит Вам, и Вы всегда можете перестроить свои порядки. Итак, сначала передвиньте в сторону противника лучников, но с таким расчетом, чтобы пехоте и кавалерии хватило ходов встать перед ними в линию. По краям, но за линией пехоты и кавалерии поставьте стрелков - отсюда в начале следующего хода они смогут нанести удар по противнику. Летные отряды отправляйте на охоту за авиацией противника, но желательно группами, чтобы добить их сразу и не гоняться за ними в течение всего боя.

Распределив таким образом армию, Вы передаете ход противнику и смотрите, как он пытается сделать Вам харакири. Компьютер играет очень грамотно и не будет тратить зря свои силы. Он начнет подводить свои войска к Вашей армии и атаковать в первую очередь наиболее слабые отряды. При этом он старается добить выбранный отряд,

а не устраивает бои "один на один". В связи с этим линия является наиболее выгодным защитным построением Ваших войск, так как в этом случае атаковать Ваш отряд можно только с двух, рядом расположенных клеток, что уменьшает количество возможных потерь. Если за отрядом, подвергшимся нападению, или сбоку от него стоит лучник, то этот лучник начнет стрелять в нападающего и снизит эффективность его атаки, а также нанесет ему урон. Если за отрядом стоят два лучника, то они по очереди выстрелят в нападающего противника, что увеличит количество его потерь. Лучник может стрелять столько раз, сколько произойдет нападений на стоящие впереди него отряды. Имея опытных и мощных лучников, а также пехоту и кавалерию с сильной защитой Вы понесете минимальные потери, и если повезет, то уничтожите нападающий отряд полностью еще до передачи Вам хода.

Ну, вот и снова право хода перешло в Ваши руки и настала очередь ответной атаки. В первую очередь старайтесь атаковать лучниками и стрелками, но так, чтобы лучники к концу хода снова оказались за стеной пехоты или кавалерии. Потом рассчитывайте свои удары так, чтобы лучники и Ваши потрепанные в атаке отряды оказались в тылу, а возле обескровленных отрядов противника стоял любой Ваш отряд, что не позволит неприятельскому отряду восстановить силы. Не старайтесь атаковать сразу все доступные отряды противника, а сосредоточьте особое внимание на лучниках, стрелках и кавалерии противника и старайтесь к концу хода добить уже израненные отряды противника, для чего можете воспользоваться авиацией. Расправившись с основными силами, отправляйте кавалерию и авиацию занимать города и добивать оставшиеся в них отряды противника.

Приведенный способ ведения войны пока ни разу нас не подводил, и из сражений мы почти всегда выходили, не потеряв и одного отряда.

Ландшафт тоже оказывает некоторое влияние на исход боя. Города и постройки дают находящемуся в них отряду дополнительную защиту. Реки не только замедляют передвижение противника, но и снижают силу атакующего отряда, поэтому перед ними хорошо создавать линии обороны. Если Вам надо форсировать реку и уничтожить противника, находящегося за ней, то выставьте вдоль реки по соседству с противником пехотные отряды, а за ними кавалерию и атакуйте противника по одному до полного уничтожения. Равнинные участки дают преимущества в атаке кавалерии, а горы и леса являются неплохими местами для обороны. И еще, старайтесь захватывать города при первой возможности, так как противник может купить новые отряды, а для их размещения нужны города.

Постройки, предметы и деньги

Как уже говорилось, встречающиеся постройки делятся на два типа: первые дают от 5 до 20 золотых, вторые до 120 золотых или магический предмет. К первому типу относятся города, изображенные на карте группой зданий, и высокие квадратные башни. Ко второму типу относятся каменные развалины, пещеры, колизеи и прочее, не относящееся к первому типу. Для получения приза достаточно поставить отряд на клетку с находящимся на ней городом, который принадлежит врагу - от своих построек Вы ничего не получите. Как только Вы закончили управление отрядом, захватившим строение, то Вы либо заметите небольшое увеличение денежных средств, если постройка относится к первому типу, либо получите окно с сообщением о находке, если постройка относится ко

второму типу. Мы не в силах дать перевод всех поступающих сообщений, так как они редко повторяются, но приведем несколько ключевых фраз. Если в тексте сообщения попадется фраза: <...JOIN YOUR QUEST FOR GLORY> - значит, к Вашей армии хочет присоединиться какой-от новый отряд. Иногда к Вам будут присоединяться герои, которые в отличие от остальных новобранцев останутся с Вами до окончания всей кампании. О найденных деньгах скажет цифра перед словом "GOLD", а о магическом предмете известит его рисунок на верхней линии окна, размещенный среди завитушек. Если в постройке ничего нет, даже охраны, то Вы увидите фразу <...NOTHING INTEREST>. О появлении противника при занятии постройки известит фраза <...RISE UP AND ATTACK >. В большинстве случаев Вы можете выбрать наиболее нужный Вам магический предмет или деньги. Для этого, перед тем как занимать руины, воспользуйтесь кнопкой FAST SAVE, после чего уже входите туда и получайте приз. Если Вам дали мало денег или ненужный предмет, то загрузите (FAST LOAD) отложенную ситуацию еще раз и снова заходите в руины и так до тех пор, пока не получите желаемое. При такой несколько "нечистой" игре действует такое правило: если Вам предложили небольшую сумму денег, то Вы всегда, правда, потратив какое-то время, можете вышеописанным способом вытребовать до 120 золотых. Но попадаются постройки, дающие только рекрутов или определенный предмет. Тут тоже есть некоторая свобода выбора, но она сильно ограничена. Часто сокровища охраняются отрядами противника, которые появляются после Вашего захода в руины и отказаться от такого сюрприза почти невозможно. К счастью, такие засады довольно редки и не приносят каких-либо осложнений.

Так как отряд может носить с собой только один предмет, то старайтесь занимать постройки отрядом с пустыми "карманами", иначе Вы можете потерять предмет. Если Вы воспользуетесь возможностью выбора призов, то постарайтесь сначала довести сумму денег, которая потребуется для приобретения и обновления армии, где-то до 1500 золотых, а потом начинайте собирать магические предметы, которые пригодятся Вам на последних этапах кампании.

Знающие английский сами разберутся с назначением предметов, описание которых можно найти в характеристиках отряда, которому принадлежит интересующий Вас предмет. Для остальных предлагаем список с сопутствующими объяснениями.

MAGICAL SWORD и MAGICAL AXE - Увеличивают мощность оружия ближнего боя на 2 и 3 единицы соответственно.

MAGICAL SHIELD и MAGICAL ARMOR - Увеличивают броню на 2 и 3 единицы соответственно и увеличивают магическую защиту на 10 единиц.

MAGICAL SLING и MAGICAL STAFF SLING - Увеличивает показатель SKIRMISH у стрелков и легкой кавалерии на 2 и 3 единицы, а всем другим прибавляют по 4 и 7 единиц.

MAGICAL JAVELIN - Тоже увеличивает показатель SKIRMISH, но уже на 4 единицы для стрелков и 10 единиц для остальных.

MAGICAL BOW и MAGICAL CROSSBOW - Увеличивают показатель MISSILE на 2 и 4 единицы для лучников и бомбардировщиков и на 5 и 8 единиц для остальных классов отрядов.

STAFF OF WINDS - Пригодится для борьбы с авиацией противника. Действует на расстоянии 3 клеток и поражает соседние клетки с целью. На наземные отряды не действует.

WAND OF FIREBALLS и STAFF OF FIREBALLS - Магическая атака огненным шаром. Первый предмет позволяет атаковать только с соседней клетки, второй в радиусе 3 клеток.

STORM STAFF - Магическая атака на отряд в пределах 3 клеток.

STAFF OF FATIGUE - Затормаживает отряд противника, в результате чего он становится медленным и слабым.

STAFF OF CONFUSION - Подвергшийся действию этого предмета отряд противника пропускает следующий ход. Действует в радиусе трех клеток.

STAFF OF HEALING - Позволяет вылечить соседний отряд.

SCULL OF CRANG - Ранит противника на расстоянии 3 клеток.

WAND OF SICNESS - Насылает на противника болезнь, в результате которой появляются раненые.

SWORD OF DEATH WOUNDS - Все ранения, нанесенные отрядом, обладающим таким мечом, оказываются смертельными.

AMULET OF BLESSING - Увеличивает моральный дух отряда и уменьшает количество ранений.

AMULET OF PROTECTION - При нанесении большого числа ранений заставляет отряд отступить с места сражения.

AMULET OF RESISTANCE - Увеличивает магическую защиту отряда на 150 единиц.

BOOTS OF RAPID MOVEMENT - Увеличивает передвижение отряда.

STONE OF EAGLE EYE - Увеличивает дальнозоркость отряда на 2 единицы.

RING OF REGENERATION - Вылечивает одно ранение за ход без пропуска хода.

RING OF FREE MOVEMENT - Отряд с этим предметом может преодолевать любое препятствие, как ровное место.

FIRE WIND

Фирма	Digital dreams multimedia
Год выпуска	1996
Управление	KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound/MAX

Из далекого космоса через гиперпространство пришли в мирную галактику злобные Доминаторы, они захватывали и взрывали целые миры и вот межгалактическое правительство избрало Вас, "Огненного ветра", известного истребителя ненавистных врагов, в качестве спасителя Галактики.

Не правда ли, такое начало напоминает многие космические боевики ? Вы угадали - эта игра действительно космический боевик и ничего принципиально нового в ней нет, за исключением того, что это первая игра такого жанра, работающая в разрешении SVGA и при этом не тормозящая. По жанру она соответствует многим популярным играм, получившим широкое распространение на приставках типа SNES или SEGA: Ваша задача лететь на космическом корабле и истреблять то и дело появляющихся противников. За отведенное количество жизней Вы должны пройти миссию, в конце которой будет подведен итог по прохождению уровня. Деньги в этой игре можно потратить на приобретение всевозможного оборудования для космического корабля и на закупку информации у шпионов. В целом, эта игра должна понравиться любителям игр подобного жанра.

После того как Вы запустите игру, появится экран с выбором языка интерфейса игры: можно выбрать либо английский, либо испанский языки. В России больше распространен английский язык, поэтому в дальнейшем идет описание интерфейса с английским языком.

Начальное меню

В главном меню Вам предложат пять вариантов выбора, каждый из которых зафиксирован на определенной функциональной кнопке.

F1 - START GAME

Выбрав эту кнопку Вы сможете начать новую игру. Дальнейшее описание читайте ниже.

F2 - GAME OPTIONS

При нажатии на эту кнопку Вы попадаете в меню настроек игры. Здесь будет предоставлен выбор из четырех настроек:

F1 SHIPS 6 - Первая из них указывает количество жизней в начале игры (может меняться в пределах от одной до девяти).Каждое новое нажатие на кнопку изменяет значение на один.

F2 - Уровень сложности игры, возможные выборы: EASY - Легкий уровень, NORMAL - Нормальный уровень, HARD - Тяжелый уровень, MANIA - Уровень для маньяков.

F3 ONE/TWO PLAYER - Задает количество игроков в данной игре.

F4 SFX VOLUME 100% - Задает уровень громкости звуковых эффектов (может меняться от 10% до 100%), каждое нажатие увеличивает значение на 10%.

ESC - Выход в предыдущее меню.

F3 - GAME CONTROL

Нажав на эту кнопку, Вы попадете в меню настроек устройств управления.

F1 - PLAYER ONE/TWO - Указывает, для какого игрока происходит настройка в данный момент.

F2 - DEFINE KEYS - Установки клавиш: запрашиваются стандартные кнопки управления:

Up - Вверх.
Down - Вниз.
Left - Назад.
Right - Вперед.
Fire A - Выстрел обычным оружием.
Fire B - Выстрел дополнительным оружием.

F3 - KEYBOARD - Выбор метода контроля, возможен контроль только с клавиатуры или в паре с джойстиком.

F4 - SETUP JOYSTICK - Предназначена для центровки джойстика, Вам будет предложено передвинуть джойстик сначала полностью налево вверх, а затем вправо вниз.

ESC - Выход в предыдущее меню.

F4 - CREDITS

Нажав на эту кнопку, Вы сможете просмотреть авторов игры.

ESC - EXIT TO DOS

После нажатия на эту кнопку Вы вернетесь в операционную систему.

Характеристики кораблей

В начале Вы должны выбрать корабль, на котором будете выполнять миссии. Для выбора доступно три корабля:

Внешний вид корабля можно посмотреть нажав кнопку "VIEW", находящуюся под каждым из кораблей. Для начала игры надо нажать кнопку "START", после этого Вы попадете в главный экран игры.

THUNDER WAVE

Высокая скорость передвижения, довольно приличное оружие.

Оружие:

IONIC WAVES - Выглядит как расходящейся круг, от расстояния зона поражения увеличивается

MISSILE THROWER - Пакет из самонаводящихся ракет.

Стандартные истребители:

IONIC WAVE BATTERY и PLASMA BATTERY.

F-666 BEAST

Очень быстрый корабль, слабое вооружение.

Оружие:

DOUBLE LASER - Лазерная пушка, стреляет вперед и назад, однако имеет малую силу поражения.

TRACERS - Бомбы, расходятся вниз и вверх от направления движения.

Стандартные истребители:

MULTIDERECTIONAL THROWER и SEARCHING WEAPON.

BLACK FALCON

Корабль со стандартной скоростью, но с очень мощным оружием.

Оружие:

MAGNETIC PINGS - Магнетические кольца, очень мощное оружие, не требует прицеливания, так как наводится само.

PLASMA - Плазменная пушка, выпускает веерообразные заряды плазмы, сметающие все на своем пути.

Стандартные истребители:

SEARCHING WEAPON и PLASMA BATTERY.

Каждый корабль имеет возможность приобрести в комплекте еще два истребителя-спутника, каждому из кораблей соответствует свой набор. Получить для использования

все оружие можно только выполнив соответствующую миссию. Каждое из дополнительных орудий можно использовать только после набора пушкой энергии - это иллюстрируется появлением на носовой части корабля пульсирующего кольца энергии, набор энергии возможен только в случае воздерживания от выстрелов в течение некоторого времени.

Главный экран

На главном экране имеется пять кнопок меню, выбор какой-либо из них осуществляется нажатием любой из кнопок выстрела:

SPY

В этом меню Вы можете получить дополнительную информацию о миссии, прочитать полезную информацию о врагах и узнать о методе наилучшего прохождения миссии. Здесь Вам предстоит разговаривать с роботом-шпионом, возможны следующие фразы:

I DON'T WANT ANYTHING ELSE FOR THE PRESENT - Я хочу получить информацию только в подарок. Действие: выйти из меню информации шпионов.

TO BUY SOME INFORMATION - Я хочу приобрести информацию. Действие: будет предложена информация и цена на нее. Здесь, как и на протяжении всей игры, Вам потребуются деньги - ксены. Цена на информацию указывается после строки PRICE:. Оставшиеся на счету деньги указаны в самой нижней строчке, I DON'T WANT TO BUY MORE INFORMATION - с ее помощью Вы также сможете выйти в предыдущее меню. Обратите внимание на то, что после информации о планете Вам будет предложена к продаже бонус-миссия, такие миссии отличаются высокой оплатой и довольно слабым сопротивлением противника. Вознаграждение за них с лихвой возвращает вложенные деньги, поэтому их нужно купить и пройти.

TO KNOW MORE ABOUT DOMINATORS - Узнать больше про Доминаторов. Действие: будет выдана вся доступная на данный момент информация о Доминаторах. Если Вы хорошо понимаете английский язык, здесь и в следующих двух меню можно узнать различную информацию о Доминаторах, но на прохождении миссий она никак не отражается.

TO KNOW SOMETHING ABOUT THIS SPACE SECTORS - Узнать что-нибудь о секторе космоса, в котором находится корабль в данный момент.

WHAT IS EXACTLY THE GUARDIAN? - Узнать, каким вооружением владеют главные войска Доминаторов и где находится их центральная база (цель игры). Для того чтобы робот-шпион рассказал, где находится база, надо поступить к нему на работу. Это можно сделать следующей фразой:

CAN I DO ANY JOB FOR YOU? - Что я могу сделать для тебя, робот-шпион ? Действие: робот расскажет о каком-либо задании, касающемся выполнения миссии на конкретной планете. К сожалению, здесь не обойтись без знания английского языка, на крайний случай Вам потребуется словарь. Учтите, что эта фраза среди доступных выборов появляет-

ся только после выбора предыдущей фразы. Приблизительное описание дополнительных фраз будет приведено ниже.

ATTACK

Напасть на противника. После выбора этой кнопки Вы попадете в экран с картой Галактики. Здесь будет предложено на выбор несколько миссий. Обратите внимание: если Вы приобрели доступ к бонус миссии, на планете может оказаться несколько точек входа. Описание миссий Вы найдете ниже.

WEAPON

Закупка/продажа вооружения. Здесь Вы увидите пять кнопок:

BUY - Купить вооружение.

SALE - Продать вооружение.

MOVE - Изменить ориентацию дополнительных истребителей относительно корабля.

CHANGE - Изменить расположение дополнительных истребителей. Всего существует четыре варианта расположения: Клин - истребители располагаются в виде клина, то есть истребители, находящиеся в непосредственной близости от корабля, сдвинуты чуть-чуть назад, а истребители, находящиеся на внешней части, сдвинуты назад довольно сильно; Эскорт - истребители располагаются в виде эскорта, на удалении спереди и сзади, а также по бокам (на наш взгляд, наиболее удачный вариант, в случае четырех истребителей); Защитная батарея - все истребители сильно вынесены вперед по курсу, показывает хорошие результаты на миссиях с метеоритами; Круговая защита - истребители двигаются по двум окружностям вокруг центрального корабля (Неплохо использовать такую комбинацию в случае одного истребителя. Такая комбинация плоха тем, что далеко не всегда истребитель окажется с нужной стороны корабля).

EXIT - Выйти в предыдущее меню.

DISK

Работа с диском, зайдя в это меню, Вы увидите :

LOAD - Загрузить ранее записанную игру.

SAVE - Записать состояние игры.

EXIT - Выйти в предыдущее меню.

GIVE UP

Выход в начальное меню игры. Для выхода надо дважды нажать на кнопку.

Доступное вооружение

Внутренняя комплектация:

WEAPON IMPROVER - Увеличивает боевую мощь всего находящегося на борту корабля оружия. Цена 20000, продажа 15000. Очень полезная вещь, максимальное количество - 4 шт.

NASHUAN AUXILIAR MOTOR - Дополнительные моторы для увеличения маневренности корабля. Цена 40000, продажа 30000. Особенно важно приобрести их для корабля BLACK FALCON, максимальное количество - 3 шт.

WEAPON MODULE - Этот модуль повышает грузоподъемность Вашего корабля, то есть увеличивает количество взятых на борт бомб. Цена 30000, продажа 22500. Каждый модуль добавляет возможность установки одной бомбы. Максимальное количество - 2.

WEAPON COMPUTER - Обеспечивает усиленный контроль за вооружением. Цена 45-000, продажа 33000. При взрыве корабля отнимается один из дополнительных истребителей - этот модуль позволяет выдержать взрыв без потери истребителя. Максимальное число - 2.

Бомбы:

Количество бомб, взятое в битву, зависит от количества.

WEAPON MODULE - Если Вы не имеете ни одного модуля оружия, возможно использование только одной бомбы.

ENERGY FIELD - Энергетический щит. Цена 50000, продажа 37500. Грубо говоря, это не бомба, применение щита обеспечивает Вас (на некоторое время) абсолютной неуязвимостью.

BLADE SOLAR SWEEP WEAPON - Эта замечательная бомба концентрирует солнечную энергию ближайшего солнца в районе боевых действий и убивает всех врагов, находящихся в зоне видимости. Цена 55000, продажа 41000.

LIGHT CANNON - После использования этой бомбы вся энергия, производимая Вашим кораблем, будет сконцентрирована в одном смертоносном луче, направленном по ходу движения. Цена 60000, продажа 45000. Все враги, попавшие в зону действия луча, погибают.

Дополнительные модули:

AUTO-FIRE SYSTEM - Улучшает характеристики обычного оружия, обеспечивая непрерывность стрельбы. Цена 90000, продажа 67500. Максимальное количество - 2.

SHIELD V.1 - Этот щит обеспечивает повышенную неуязвимость при попадании снарядов. Цена 80000, продаже не подлежит. Если в предыдущем сражении он был поврежден - можно приобрести его заново - в качестве UPGRADE.

SHIELD V.2 - Более мощный щит, доступен только после выполнения задания. Цена 160-000, продаже не подлежит.

COMBAT FIGHTER - Дополнительная жизнь. Позволяет приобрести дополнительные жизни (также в случае крайней нехватки денег позволяет продать жизнь). Цена 100000, продажа 50000.

Дополнительные истребители:

Максимальное число истребителей - четыре.

IONIC WAVE BATTERY - Оружие направленного действия. Стреляет концентрическими кругами, от расстояния зона поражения увеличивается. Цена 70000, продажа 52500.

MULTIDERECTIONAL THROWER - Двунаправленный лазер. Хорошо действует в нижнем положении для уничтожения наземных целей. Цена 80000, продажа 60000.

SEARCHING WEAPON - Отличное оружие. Имеет высокую поражающую мощность, самонаводящееся. Может вручную наводиться во все стороны, в том числе и против хода движения. Цена 150000, продажа 112500.

PLASMA BATTERY - Дальнобойное оружие, наносит очень сильные удары, замечательно как защитное поле и как оружие нападения.

Идеальном, на наш взгляд, является следующая комбинация: в верхней и нижней части корабля стоят PLASMA BATTERY, сзади SEARCHING WEAPON, в носовой части IONIC WAVE или PLASMA BATTERY. Все это должно находиться в виде эскорта. Конечно, такая конфигурация невозможна в начале игры, и Вам придется придумать свое расположение дополнительных истребителей.

Последовательность выполнения миссий

Сначала рассмотрим последовательность выполнения миссий. Существует два метода прохождения игры:

Первый метод - активного штурма. Вам не придется посещать робота-шпиона. Процесс выполнения миссий прост:

MISSION 1: DESTROY THE EMPIRE CENTRAL BASE IN PLANET ZEOTH - Уничтожить центральную базу Доминаторов на планете Зеоч.

MISSION 2: FACE THE BULK OF THE DOMINATOR`S FLEET AT PLANET NAADAN`S ASTEROID FIELD - Уничтожить основную массу истребителей Доминаторов в астероидном кольце планеты Наадан.

MISSION 3: DESTROY THE DOMINATOR`S BASE IN THE PLANET MILLENIA, THIS PLANET IS IMPORTANT FOR THE EMPIRE BECAUSE IT HAS MINERAL RICHES - Уничтожить базу Доминаторов на планете Милления. Эта планета имеет большое значение для империи по причине богатых залежей минералов. После выполнения этих миссий GUARDIAN потеряет щит неуязвимости, и Вы сможете уничтожить его.

MISSION 6-1: THE GUARDIAN - Уничтожение главного защитного робота Доминаторов. Затем следует уничтожение последних двух баз Доминаторов на вашей территории.

MISSION 4-1: FLY OVER THE SURFACE OF THE PLANET MIONS DESTROYING ALL THE ENEMIES THAT YOUR FIND - Уничтожить всех противников, которых Вы найдете, на поверхности планеты Мион.

MISSION 4-2: ATTACK A DETACHMENT OF EARTH TROOPS TAKING CARE OF THE MISSILE LAUNCH VEHICLES - Уничтожить все наземные войска, охраняющие последнюю ракетную базу противника. И наконец, финальная миссия по уничтожению последнего форпоста Доминаторов в этой галактике.

MISSION 7: YOUR LAST MISSION - Ваша последняя миссия. В такой последовательности уничтожая базы противника, Вы пройдете игру за наименьшее количество миссий, однако пройти таким путем очень сложно. Существует более легкий, но и более длинный путь.

Второй метод - выполнение заданий робота-шпиона, использование бонус миссий. Кроме миссий, описанных ранее, появляются следующие миссии (описано в порядке оптимального выполнения):

Заходим к роботу-шпиону и приобретаем информацию (TO BUY SOME INFORMATION) о миссии 1-2 (MISSION 1-2. IN PLANET ZEOTH).

MISSION 1-2: DEVASTATE A LONG RANGE MISSILE BASE ESTABLISHED BY THE DOMINATOR`S EMPIRE AS A DEFENCE SYSTEM - Разрушить ракетную базу дальнего действия, созданную Доминаторам в качестве защитной системы.

Полезно разрушить эту базу до миссии 1-1 - это облегчит ее прохождение. Следующим действием заходим к роботу шпиону и нанимаемся к нему на службу (CAN I DO ANY JOB FOR YOU ?), робот выдаст задание по спасению заложника в миссии 1-1. Заложник будет находиться на транспортном корабле Доминаторов, его можно будет отличить по измененной расцветке корабля. Если после выполнения миссии зайти к роботу-шпиону, он не среагирует на спасенного заложника, а вот если Вы убили заложника, то встреча будет выглядеть так: <YOU`RE STUPID. YOU KILLED MY BEST CLIENT> (Вы были неправы. Вы убили моего лучшего клиента).

Но не стоит отчаиваться - эта миссия была простой проверкой и никакого действия на дальнейшие задания не оказывает, несмотря на слова шпиона. Снова предлагаем шпиону свои услуги: CAN I DO ANY JOB FOR YOU? Он откроет для Вас миссию 3-3.

MISSION 3-3: WE KNOW THAT THE DOMINATORS ARE DOING GENETIC EXPERIMENTS FOR CREATING SOME BIOLOGICAL MONSTERS OF GREAT SIZE. THESE HUGE BEAST WILL SERVE AS DEFENCE IN ALL THE PLANETS THAT THEY ARE CONQUERING - Мы знаем, что на этой планете Доминаторы производят генетические эксперименты по созданию гигантских биороботов. Эти киборги используются на всех планетах, захваченных Доминаторами.

После выполнения этой миссии Вы получите все внешние истребители - это особенно важно для кораблей типа F-666 BEAST. Следующим заданием робота-шпиона будет уничтожение GUARDIAN`a. Для того чтобы убить его, Вам нужно отключить энергию от щита неуязвимости. Чтобы это сделать, надо захватить центральные базы противника на планетах Милления и Наадан - миссии 2-1, 3-1. Затем Вы можете нападать на GUARDIANa.

Дополнительно Вы можете купить и пройти миссии 2-2, 2-3 и 3-2, это позволит накопить побольше финансов и обеспечит вас щитом второго уровня (SHIELD V.2). Обратите внимание: приобрести информацию о миссии 3-2 нельзя не купив доступа на бонус-уровень 5-1. Также не помешает приобрести доступ и на бонус миссии 5-2 и 5-3.

В качестве пополнения финансов очень хороши бонус уровни, на них нет противников, и Ваша задача заключается только в накоплении денежных запасов.

BONUS MISSION 5-1 - Процесс сбора денег затруднен эффектом наезжающей камеры.

BONUS MISSION 5-2 - Если Вы случайно возьмете додекаэдр золотистого цвета, экран перевернется относительно горизонта.

BONUS MISSION 5-3 - Если Вы случайно возьмете додекаэдр золотистого цвета, поменяются местами кнопки управления.

После убийства GUARDIAN`a Вы получите доступ к планете Минос. Далее нужно пройти оставшиеся три миссии 4-1, 4-2 и 7. Если посетить робота-шпиона, он предложит миссию 4-3, в ней Вы встретитесь со всеми гигантскими роботами охранниками.

Выполнение миссий

Выбрав миссию, Вы оказываетесь на игровом экране, он поделен на две части:

Верхнюю, самую большую часть экрана, занимает игровое поле. На нем происходит сражение, об этом после.

В нижней части экрана находится узкая полоска статус-панели. Статус-панель разделена на две части: левая часть относится к первому игроку, а правая - принадлежит второму. На каждой из панелей в левом окне находится информация о Ваших финансах, в центральной части указано количество оставшихся жизней, а в правой части Вы можете увидеть количество бомб.

В процессе выполнения миссии Ваша задача - уничтожение всех вражеских объектов. При этом нужно постараться уворачиваться от разнообразных выстрелов противников. Если Вы будете выполнять миссии в рекомендуемой нами последовательности, у Вас не должно возникнуть проблем.

После уничтожения некоторых вражеских кораблей Вы можете увидеть плывущие в пространстве додекаэдры, подбирайте их - они увеличивают Ваши финансы.

Несколько советов начинающим пилотам:

Если миссия выполняется в метеоритном потоке, например в метеоритном поле планеты Наадан, старайтесь как можно больше попадать в метеориты - из них очень часто вылетают столь нужные додекаэдры.

Когда Вы летите над планетой в миссии на планете Милления, нужно стараться придерживаться поверхности земли, так как обычно с нее стреляют гаубицы и от них увернуться намного тяжелей, нежели спастись от воздушных истребителей. Все наземные сооружения лучше уничтожать до их выстрелов.

Если Вам кажется, что миссии слишком трудны для Вас, можно сделать следующую хитрость: выберите одинаковые клавиши управления для обоих игроков и выберите игру вдвоем - это должно помочь. Однако при этом Вы не сможете закупить дополнительное оружие для второго игрока.

FORMULA 1 GRAND PRIX 2

Фирма	Microprose.
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound

Наконец свершилось, после утомительного ожидания почти на протяжении 1 года появилась эта долгожданная игра - творение фирмы Microprose - GRAND PRIX 2. Итак, что же такое GP2 ? Это автогонки специальных спортивных автомобилей. Автогонки делятся на различные классы автомобилей, здесь же представлен самый престижный в мире класс ФОРМУЛА 1 ! Любители гонок формулы 1, да и просто любители автоспорта наверняка помнят знаменитую игру F1 Grand Prix, которую фирма Microprose выпустила 6 лет назад. Тогда, да и до выхода GP2, эта игра была лучшим эмулятором гонок формулы 1. Итак, какие же изменения произошли за 6 лет? Прежде всего, конечно, вырос объем игры: теперь он составляет почти 600 MB. "Почему так много?" - может возникнуть вопрос. Во-первых, в игре помимо прекрасных sound эффектов: звуков мотора, тормозов и др. - появилась великолепная музыка на заставках игры. Во-вторых, появилась возможность выбора играть в VGA или SVGA режиме. И все же, чем еще отличается GP2 от GP1? Можно отметить положительным моментом то, что все возможности GP1 были сохранены и в GP2, такие как: просмотр гонки из разных машин, функций multiplayer (многопользовательский вариант) и т.д. но есть и еще много нового. В частности, это вид из нескольких камер, расположенных на автомобиле, планирование стратегии питстопов (остановок в боксах), заправка различного количества топлива, большая возможность настройки болида, реалистичные аварии. Стоит также отметить , что сюжет игры взят из реальных гонок чемпионата мира 1994 года, поэтому гранпридпри Phoenix и Mexica были в GP1 заменены на гранпридпри Pasific и Jeres, также были изменены конфигурации трасс, и теперь они практически полностью соответствуют реальным трассам чемпионата F1. Ну вот, а теперь поговорим о самой игре подробно.

Основное меню игры

Заставка - это лицо игры, и оно у GP2 выглядит очень неплохо. На фоне классной музыки мелькают различные кадры из истории F1. Здесь и фрагменты гонок, фотографии пилотов и команд, кадры из боксов команд. Это позволяет уже с самого начала игры настроится на борьбу и почувствовать дух автогонок. Но вот заставка закончилась, и мы попадаем в стартовое меню игры (START UP MENU).

В стартовом меню игры находятся две кнопки, расположенные друг под другом. Кнопка QUICK RACE позволит Вам попасть в дополнительное меню игры, о ней более подробно речь пойдет ниже. А сейчас поговорим о главном меню игры - MAIN MENU.

Для вызова любого меню необходимо навести на него стрелку курсора мыши и нажать левую клавишу или, как говорят, кликнуть на это меню. Стоит тут же отметить, что практически во всех меню фоном являются великолепные фотографии из мира F1.

Итак, кликнув на кнопку MAIN MENU, Вы попадаете в главное меню игры. При этом на переднем плане можно увидеть легендарный автомобиль FERRARI, которым в сезоне 1994 года управлял гонщик под номером 28, Gerhard Berger. Главное меню состоит из 6 кнопок, расположенных друг под другом.

DRIVE MENU

Эта кнопка служит для вызова непосредственно игрового меню.

QUICK RACE - Об этом меню мы будем говорить чуть ниже.

PRACTICE ANY CIRCUIT - В этом меню можно выбрать любую трассу, на которой Вы бы хотели провести тренировочные заезды.

NON-CHAMPIONSHIP RACE - Здесь можно выбрать любое одно гранпридпри и провести на нем соревнование.

CMAPIONSHIP SEASON - А это главное меню, в котором практически полностью воссоздан чемпионат мира 1994 года, где Вам и предстоит провести захватывающую борьбу на 16 трассах чемпионата.

DRIVE OPTION - Необходимые настройки для гонок (сложность игры, реалистичность).

Quick race option - Об этой фукции будет рассказано ниже.
Race option - Здесь можно задать время, отведенное на проведение соревнований, такое как: PRACTICE PERIOD - время тренировки (от 15 до 120 мин), QUALIFING PERIOD - время на квалификационный заезд (от 15 до 60 мин), RACE DISTANCE - от 10 до 100% (от этого будет зависеть количество кругов в гонке). Естественно, 100% - это реальное количество кругов, которое проходят пилоты на данной трассе в реальном чемпионате.
Pitstop strategy - Планирование стратегии остановок в боксах. Можно применять стратегию компьютера - для этого выберите пункт AUTOMATIC; можно применять стратегию, указанную в настройках автомобиля - USE CAR SETUP; а также можно выбирать стратегию непосредственно перед стартом DECIDE PITSTOP STRATEGY AT RACE START.
General option - Основные параметры игры.
Opposition standart - Сложность игры. Существует пять уровней сложности игры: ROOKIE - новичок, AMATEUR - средниий, SEMI PRO полупрофессионал, PRO - профессионал и, наконец, ACE - асс. Естественно, чем выше уровень сложности, тем сложнее управление машиной и острее конкуренция со стороны Ваших соперников.
Opposition spread - Выбор времени игры. Существует три времени: ALL THE SAME - усредненное, 1994 LEVELS - имитация 1994 года, RANDOM - имитация по - разному.
Car setups menu - Настройки автомобиля (о них мы будем говорить позднее).
Car realism menu - Вы сможете выбрать поломки, которые могут возникать с Вашим автомобилем во время гонки. Они следующие:
PUNCTURE - Прокол колеса;
SUSPENSION FAILURE - Потеря масла;

LOOSE WHELL - Потеря колес во время столкновений;
ENGINE FAILURE - Возгорание двигателя;
TRANSSMISION FAILURE - Поломка трансмиссии;
OIL OR WATER LEAKS - Протечка топлива или воды;
TROTTLE OR BRAKE PROBLEMS - Проблемы с тормозами или газом.
Естественно, если Вы выберете все поломки ALL, то это будет соответствовать, практически на 100%, тем проблемам, которые могут возникать у настоящей машины F1, что, несомненно, делает игру еще более реалистичной.

RETURN TO MAIN MENU - Возврат в предыдущее меню.

LOAD GAME OR HOT LAP REPLAY

Здесь можно будет вызывать ранее сохраненные игры, прерванные на каком-то этапе.

CHOOSE A DRIVER/TEAM

Служит для выбора машины или гонщика, за которого Вы будете играть. Итак, Вы в меню выбора команд. Оно выполненно на фоне фотографии команды Mc'Laren Peugeot. Слева Вы видете название команд и номера машин, а справа фотографии шлемов гонщиков и их имена. Еще раз следует напомнить, что номера гонщиков и названия команд соответствует сезону 1994 года. Названия команд обычно состоят из двух слов, где первое слово означает название шасси автомобиля (иногда соответсвует фамилии владельца команды), а второе слово - фирма, которая поставляет двигатели для этой команды. Например; Williams Renault означает, что это автомобиль сделан на шасси Williams с двигателем Renault (здесь хозяином команды является Френк Вильямс). В команде по правилам должно быть 2 автомобиля. Номера команд распределяются в зависимости от итогов предыдущего сезона. Номер 1 получает пилот, ставший чемпионом прошлого сезона. Так как игра сделана по чемпионату мира 1994, то номер 1 не имеет никто, потому что чемпион мира 1993 года Алэн Прост, занявший четвертый раз в своей карьере первое место, по окончании сезона 1993 завершил свои выступления. Стоит отметить, что также нет и номера 13, так как гонщики F1 очень суеверные люди. Выбрать любимую команду Вы можете с помощью соответствующего квадратика. Теперь справа видны шлемы пилотов этой команды и их имена. Если Вы хотите просто играть за какого-либо пилота, то выберите квадратик у его фамилии, при этом его номер загорится красным (в разделе команды). Вы также можете выбрать несколько пилотов, но тогда это будет MULTIPLAYER, а об этой возможности мы расскажем чуть позже. Играть под своим именем можно кликнув мышью на любую фамилию пилота, затем стерев ее и написав свою.

EDIT TEAM NAME - Нажав на эту кнопку, Вы сможете отредактировать названия команд.

SAVE - С помощью этой кнопки можно сохранить внесенные изменения.

После того как Вы выбрали команду, за которую будете выступать, и свой номер, еще раз проверьте, чтобы в графе команды только один номер горел красным, а под гонщиками было написано single player game.

COTROL METHOD

Здесь Вы сможете выбрать то устройство, с помощью которого Вы будете управлять автомобилем. Вам предлагается выбрать: клавиатуру (KEYBOARD) или джойстик (JOYSTICK). Однако на клавиатуре Вы можете установить собственные клавиши управления. Для этого выберите кнопку ADVANCED MENU. В этом меню очень много опций, но для всех игр они практически одинаковы, поэтому мы подробно не будем останавливаться на них, лишь отметим, что изменять настройки можно нажимая на кнопку в виде стрелки, показывающей вниз. Для переопределения имеющихся клавиш управления кликните мышкой на EDIT SET. Пункт STERING отвечает за повороты, ACCSELERATE/BRAKE - за газ и тормоз, GEAR CHANGE - за переключение передач. Для задания собственных клавиш управления выберите пункт NOT USED и не забудьте затем сохранить выбранное Вами управление. Откалибровать свой джойстик можно выбрав меню CALIBRATE JOYSTIK. Итак, практически все параметры игры установлены и можно приступать к выбору команды, за которую Вы будете выступать.

OPTION

Одно из основных меню, в котором устанавливаются практически все основные параметры игры (сложность,графика и т.д). Как и предыдущее меню, это меню представляет собой ряд кнопок, расположенных вертикально на фоне фотографии автомобиля FERRARI, которым управляет пилот под номером 27 Jean Alesi.

ABOUT GRAND PRIX 2 - Вызвав это меню, можно прочитать фамилии авторов и разработчиков данной игры.

DELETE UNWANTED SAVED FILES - В этом меню, по необходимости, можно удалять ставшие ненужными файлы отложенных партий, что очень удобно, т.к каждый файл имеет конкретное разрешение и спутать, например файл с настройками машины и управления, невозможно.

PRINTER SETUP - В игре есть возможность по окончании каждой гонки выводить результаты на принтер. В этом меню устанавливаются настройки Вашего принтера.

GRAPHICKS DETAIL LEVEL - В этом меню можно устанавливать различный уровень детализации игры. Это меню - одно из самых важных, поэтому здесь будет приведено подробное описание каждого пункта данного меню.

Graphick detail mode - Можно выбрать автоматический уровень детализации игры AUTOMATIC, тогда игра сама выберет ту детализацию, которая подходит для Вашего компьютера. При этом Вы лишаетесь возможности самим изменять уровень детализации. Для ручной установки выберите пункт MANUAL.
3D display type - Здесь выбирается режим монитора, в котором Вы будете играть. Для игры в режиме SVGA выберите данный пункт, а если хотите играть в VGA, то соответсвенно - другой.
Display texture on - Детализация объектов, которые будут Вам видны из кабины.
Plot in mirrrors - Детализация объектов, которые будут Вам видны в зеркале заднего обзора. Объекты, видимые из кабины и зеркал, идентичны, но их детализацию (более

или менее качественную прорисовку) можно включать как вместе, так и по отдельности. Напоминаем, что изменять количество объектов можно только при включенном пункте MANUAL. Итак, краткое описание объектов:
KERBS - Зрители на трибунах;
FENCES - Рекламные надписи на отбойниках (Отбойники - это попросту, стена, ограждающая трассу, они могут быть из железа, бетона и т.д.);
VERGES - Прорисовка травы и обочины. При выключенном пункте трава и обочина отображаются в векторной графике;
TRACK - Прорисовка асфальта;
BANK - Надписи на асфальте;
HILLS - Пейзаж гор на тех трассах, где они есть;
SMOKE - Дым из-под колес;
TRACKSIDE OBJECTS - Разом включает или выключает надписи на машинах, окружающие дома, деревья;
SKY - Облака. Можно включать только для вида из кабины;
ALL - Включить сразу все объекты.
На этом описание объектов завершаем и продолжаем описание пуктов меню:
Texture in mirors - Позволяет включить вид в зеркалах точно такой же, как и из кабины. Для этого выберите пункт AS FORWARD VIEW, если же Вас устраивает вид объектов в зеркалах, представленных в векторной графике, то выберите пункт NONE.
Track side objects - Позволяет выбрать количество надписей на автомобилях, количество домов и деревьев, расположенных вдоль трассы. Для выбора меньшего количества выберите пункт LOW, для среднего MEDIUM, для включения всех объектов выберите - ALL.
Frame rate - Скорость прорисовки экрана. Ее можно изменять с помощью кнопок "+" и "-". Но это надо делать только после того, как установлены все предыдущие пункты этого меню, так как после установки вручную (MANUAL) уровня детализации, компьютер автоматически определяет предельную скорость для Вашего компьютера, и она отображается в строке ESTIMATED FRAME RATE. Вы должны устанавливать скорость меньше, чем ESTIMATE, а если хотите установить сразу предельную скорость, то можете воспользоваться кнопкой USE ESTIMATE.

SOUND SETUP - Выбрав это меню, можно установить MAX/MIN уровень следующих параметров: музыки, музыки на заставках, шум двигателя, скрип тормозов и остальные спецэффекты. Для увеличения уровня звучания необходимо нажать кнопку "+" у соответствующей строчки , а для уменьшения - кнопку "-".

TRACK RECORDS - В данном меню можно просмотреть наилучшие результаты, показанные до 1995 года на различных трассах F1. Для это необходимо выбрать курсором мыши соответствующий квадратик, расположенный после названия каждой трассы, и Вы сможете узнать лучшее время в квалификационном заезде и в гонке, а также фамилию гонщика и дату, когда был показан данный результат. Здесь можно также восстановить ранее сохраненные рекорды или записать новые, достигнутые Вами во время игры.

LINK UP MENU - В этом меню реализована возможность играть с несколькими людьми, в частности, по модему или директом. Необходимо установить параметры своего модема

путем выбора светлого квадратика в соответствующих строчках этого меню. А также можно выбрать свой модем из внутреннего списка игры.

ADVANCED OPTION - В данном меню устанавливаются дополнительные настройки игры. В частности, можно выбрать: показания спидометра MLH/KMH, формат представления даты, быстродействие мыши в меню, включить или отключить управление джойстиком в меню, делать SWP - файл на диск или нет, задействовать ли видеоBIOS, установка задержек между сменами меню, установка скорости появления меню. Нужное Вам включается, как и обычно, светлым квадратиком в соответсвующей строчке.

RETURN TO MAIN MENU - Кнопка для возврата в MAIN MENU.

EXIT FROM GAME

Выход из игры. Если Вы хотите, чтобы при выходе из игры все параметры, которые Вы изменяли, были сохранены - выберите пункт YES, если нет, то - NO.

Тренировка

Как уже говорилось выше, в игре существует 2 основных формы проведения соревнования, NON-CHAMPIONSHIP RACE и CHAMPIONSHIP SEASON, но для начала Вы можете просто потренироваться на трассах отдельно от других машин, получше освоиться с управлением и с приборами автомобиля. Для этого необходимо выбрать меню PRACTICE ANY CIRCUIT.

После загрузки данного меню Вы видите слева названия трасс, а справа рисунки трасс, великолепно выполненные в SVGA режиме. А также здесь есть несколько кнопок:

INFO - Посмотреть лучшее время в квалификации и в гонке на данной трассе до 1995 года.

VIEW - Посмотреть рисунок трассы во весь экран.

OK - Выбрать данную трассу.

CHANCEL - Возврат в предыдущее меню.

Теперь нужно выбирать интересующую Вас трассу светлым квадратиком и нажать OK. И вот Вы, наконец, в кабине гоночного автомобиля, у F1 она называется кокпит. Автомобиль находится у боксов Вашей команды. Боксы - это гараж по обслуживанию гоночных автомобилей. Перед тем, как попробовать поехать, необходимо знать назначение сигнальных лампочек на автомобиле. Их очень много, но основных всего несколько, однако мы опишем все. Для начала отметим, что сейчас будет приведено описание, если выбран уровень игры ROOKIE, а время игры 1994 LEVEL (при других установках лампочки будут гореть по-другому). Начнем описание приборной панели по часовой стрелке: слева расположены под небольшим углом пять вертикальных лампочек (должна гореть нижняя, 5, лампочка), это лампочки, которые обозначают сложность игры. Квадратное окошко под этими лампочками, в котором горит символ "/", означает, что выбрано вре-

мя 1994 года, а также в нем могут гореть символы "-" ALL THE SAME и ломаная линия RANDOM. Далее, наверху, ряд из 4 лампочек - это тахометр. Окошко, в котором горит красная цифра N, - это передача, которая включена в данный момент. В этом окошке также загораются цифры от 1 до 6 - по числу передач у автомобиля F1, а также N - нейтральная передача, R- задняя передача и специальный символ в виде стрелочки (эта передача позволяет сделать быстрый разворот, если Вашу машину развернуло на трассе). Четыре лампочки справа от передач - это лампочки, которые дублируют показания на дисплее компьютера. В частности, вторая лампочка справа(желтая) отмеряет отрезки, на которых засекается время, и показывает, что на дисплее появилась новая информация. А первая слева(красная) лампочка показывает, что в автомобиле есть какая-то неисправность и что в ближайшее время Вы можете прекратить гонку. Вторая слева лампочка(красная) показывает, что у Вас осталось мало топлива. Чуть ниже горит одна зеленая лампочка, она показывает, что Вам доступно управление данным автомобилем. Окошко, в котором горит синяя цифра, служит для показа передач, которые компьютер рекомендует Вам использовать в данной ситуации,- это очень полезная вещь, если Вы только начинаете знакомство с игрой и не знаете, на каком повороте какую передачу необходимо использовать. Вертикальный ряд зеленых значков, горящих справа, позволяет включать или отключать помощь в управлении автомобилем. Описать вид их достаточно сложно, поэтому примем верхний значок за 1, тогда 1 - автоматические тормоза (если они включены, то машина сама будет тормозить перед поворотами до нужной скорости); 2-автоматическая коробка передач; 3-помощь в удержании автомобиля на трассе, 4-неразбиваемость автомобиля; 5-оптимальная траектория движения по трассе (при включении на трассе появится прерывистая белая линяя, показывающая оптимальную траекторию движения); 6-позволяет включить или отключить подсказку необходимых на данный момент передач; 7-помощь в трансмиссии. Соответственно управляют этим клавиши клавиатуры F1-F7. Чуть правее расположен маленький рисунок автомобиля Формулы 1 (вид сверху), если он темный, то с машиной все в порядке, а если горит желтым светом какая-нибудь часть, то она повреждена и требуется заезд в боксы для ее замены. Это могут быть: колеса, передний или задний спойлер (антикрылья) и какие-то другие механические проблемы. И если при этом горят как бы два прямоугольника, это значит, что Вы направляетесь в боксы. Когда Вы находитесь на трассе, этот значок не горит, для того чтобы был разрешен въезд в боксы, его надо включить клавишей ENTER. Во время гонки он может гореть в виде красного креста, это значит - в боксах находится другой автомобиль Вашей команды и Вам въезд в боксы запрещен. Теперь расскажем о центральном жидкокристаллическом дисплее автомобиля. На нем отображается основная информация о гонке, квалификации и так далее. С помощью клавиш "A" и "Z" можно перемещаться по экрану этого дисплея. По сторонам строки, на которой Вы находитесь, мигают символы "[" и "]". Выбрать же данную строчку можно клавишей "SPACE" (пробел). На этом дисплее перед Вами 4 надписи:

FUEL (LAPS 12) - Показывает, на сколько кругов Вам хватит топлива (зайдя в это меню, можно увеличить или уменьшить количество топлива).

TYRES (LAPPED)- Сколько кругов использовались шины (имеется 7 комплектов шин, которые можно также выбирать в этом меню).

LEAVU IN THE PITS - Выезд с питстопа.

CAR SETUP - Настройки автомобиля. Для более быстрой езды необходимо правильно настроить автомобиль. Для этого, находясь в боксах, на дисплее машины нужно выбрать строчку CAR SETUP.

Кстати, нажав клавишу ESC, можно при помощи меню TRANSFER LOGIN DATA и VIEWING LOGIN DATA просматривать технические графики поведения машины на трассе.

Настройки автомобиля

В этом меню можно менять настройки Вашего автомобиля, чтобы он ехал быстрее или медленнее, чтобы он лучше держался в поворотах и т.д. Конечно, мы не будем приводить настройки для каждой трассы - дело это довольно трудное, да и к тому же, думаем, Вам самому захочется немного побыть механиком Формулы 1: перебрать коробку передач, сменить колеса и прочее. Поэтому опишем лишь основные параметры, которые можно изменять:

FRONT WING - Наклон переднего антикрыла (чем он больше "+", тем медленнее едет автомобиль и тем больше его устойчивость в поворотах).

BRAKE BALANCE - Баланс тормозов (чем больше баланс смещен к 75%, тем больше смещен баланс на задние колесса, и наоборот - если больше к 50%, то баланс между задними и передними колесами будет выравниваться).

REAR WING - Наклон заднего антикрыла (тоже, что и переднего).

PIT STOP STRATEGY - Выбор количества остановок в боксах для заправки топлива и смены резины. Можно выбрать от 1 до 3 пистопов и при этом указывать время остановки на питстоп в % от длины гонки.

SEPARATE RACE AND QUALIFING CAR SETUP - Менять или нет настройки автомобиля на квалификацию и на гонку.

ADVANCED - Более точные настройки автомобиля. Меню более точных настроек автомобиля состоит из двух уровней LEVEL 1 и LEVEL 2.

Сначала рассмотрим более грубые настройки (Level 1).

Symetrical editing - Если Вы выбрали YES, то изменение параметров на одном колесе приводит к точно такому же изменению параметров на другом колесе.
Front anti roll bar - Угол наклона переднего антикрыла.
Rear anti roll bar - Угол наклона заднего антикрыла.
Right,Left front - Правое и левое передние колеса.
Right,Left rear - Правое и левое задние колеса.

Damper - Жесткость амортизаторов.
Spring - Жесткость пружин амортизаторов.
Ride heigth - Высота подвески.
Далее следуют более точные настройки (Level 2):

Packers - Дополнительное утяжеление подвески.
Damper fast bump - Амортизатор быстрого реагирования на удары.
Fast rebound - Быстрая отдача.
Damper slow bump - Амортизатор плавного смягчения ударов.
Slow rebound - Медленная отдача.

Настроив автомобиль так, как Вам нравится, не забудьте сохранить настройки для данной трассы, так как настройки для каждой трассы будут отличаться друг от друга. И теперь с более качественной и устраивающей Вас настройкой машины можно приступать к заездам.

Управление машиной

По дефаулту (изначально) на Вашей машине установлена автоматическая коробка передач. Если Вы выбрали управление по умолчанию (т.е в меню CONTROL выбрали KEYBOARD), то педалью газа будет управлять клавиша "A" , а педалью тормоза клавиша "Z", поворот налево - клавиша "<", а направо - ">". Для того чтобы тронуться, надо выбрать строчку на дисплее: LEVEU IN THE PITS - и нажать пробел, после этого механики опустят Вашу машину с домкратов, и можете жать на газ. Сразу стоит отметить, что скорость в боксах по правилам ограничена, так что не удивляйтесь тому, что автомобиль будет выезжать из них на первой передаче со скоростью 80 Kmh. Если же Вы выбрали ручную коробку передач, то надо самому переключать передачи (соответствующими клавишами, установленными в меню CONTROL) согласно набранной скорости. Причем передачи желательно переключать до загорания красной лампочки тахометра во избежание возгорания двигателя. Для включения передачи экстренного разворота или задней передачи как при использовании коробки автомата, так и ручной коробки, надо использовать клавишу переключения задней передачи (после нейтральной передачи включится передача для разворота, а затем задняя передача). Если Вам захотелось мгновенно вернуться в боксы, то можно нажать клавишу "Q", и Вы сразу окажетесь в боксах (естественно, так нельзя делать во время гонки). При заездах в боксы необходимо определить, каки же боксы Ваши. Это очень легко сделать, так как в отличие от других команд, к которым ведет белая и желтая разметка, поворот к Вашим боксам будет выделен красной разметкой.

Теперь рассмотрим клавиши, используемые в процессе игры:
"F1" - Включить (отключить) автоматические тормоза.
"F2" - Включить (отключить) автоматическую коробку передач.
"F3" - Включить (отключить) помощь в удержании автомобиля на трассе.
"F4" - Включить (отключить) разбиваемость автомобиля.
"F5" - Включить (отключить) линию оптимальной траектории движения.
"F6" - Включить (отключить) подсказку в выборе передач.

"F7" - Включить (отключить) помощь с трансмиссией.
"Q" - Быстрый возврат в боксы.
"Enter" - Включить разрешение на въезд в боксы.
"P" - Пауза.
"G" - Посмотреть свое положение во время гонки (информация выводится на экран автомобиля).
"N" - Посмотреть, в каком автомобиле Вы находитесь.
"Pg. Up", "Pg. Down" - Позволяет переключать обзор с разных точек.
Клавиши курсора "влево"-"вправо" - позволяют менять вид: либо из машины, либо от телевизионных камер, установленных на трассе.
Клавиши курсора "вверх"-"вниз" - позволяют просматривать гонку из других автомобилей.
"Home" - Возврат в свою машину после просмотра из других автомобилей.
"R" - Повтор последних 20-30 секунд гонки, работает только после нажатия клавиши ПАУЗА.
"O" - Клавиша, которая показывает загруженность процессора Processor occupancy в процентах, ее необходимо удерживать в нажатом положении. Нормальной загруженностью можно считать 100% (+-) 20%. Если же это число больше или меньше, то с помощью меню GRAPHICKS DETAIL LEVEL нужно установить такой уровень детализации, чтобы загрузка процессора была около 100%.

Правила проведения чемпионата мира

По результатам гонки начисляются очки. Существует два вида очков, начисляемых по результатам гонки: это очки Личного первенства и очки за Кубок Конструкторов, или, как их еще называют, командные. Очки за Личное первество начисляются по следующей системе: за первое место пилот получает 10 очков, за второе 6, за третье 4, за четвертое 3, за пятое 2 и за шестое 1 очко, остальные пилоты, доехавшие до финиша, очков не получают. Очки в Кубке Конструкторов складываются из очков, набранных пилотами одной команды. Например: если пилоты из одной команды занимают на финише первое и второе места, то в Кубке Конструкторов команда будет иметь 16 очков. К тому же пилоты, занявшие первые три места, по окончании этапа поднимаются на подиум, где им вручаются Кубки и где по традиции они устраивают душ из шампанского. По окончании чемпионата очки, набранные за каждый этап, суммируют и определяют чемпиона мира в командном и в личном первенстве.

Во время гонки могут случаться различные опасные ситуации. Чтобы их избежать, на трассе есть специальные люди, они называются - маршалы, в руках которых есть флаги различных цветов. Итак, желтый флаг означает, что впереди какая-то опасность (в основном, опасен стоящий на дороге автомобиль, например после столкновения, поэтому здесь необходимо снизить скорость); зеленый флаг - обозначает конец действия зоны желтых флагов, клетчатый флаг - финиш гонки, синий флаг означает, что Вас обгоняют на круг и Вы должны пропустить эту машину, белый флаг означает, что пошел последний круг гонки, а так же за определенные нарушения во время гонки Вам может быть показан черный флаг, что означает, что Вы нарушили правила и несколько секунд в качестве штрафа Ваша машина должна ехать с пониженной скоростью.

Чемпионат мира

Так как NON-CHAMPIONSHIPS RACE отличается от CHAMPIONSHIPS SEASON только тем, что в первом пункте можно выбрать только одну трассу , то мы сразу будем описывать CHAMPIONSHIPS SEASON. Во время загрузки на экран выводится официальная эмблема чемпионата F1. После загрузки этого меню можно увидеть точно такую же картинку, как и в PRACTICE ANY CIRCUIT , единственное отличие - это то, что трассы здесь выбирать самому нельзя и они будут идти по порядку, как в сезоне 1994 года. Итак, стартовая трасса этого чемпионата - это гранпридпри Бразилии, и, как обычно, после нажатия OK происходит загрузка первой трассы чемпионата. Здесь следует сказать о правилах проведения этапов чемпионата мира 1994 года. Каждый этап проходил в течение трех дней. В первый день, в пятницу, проходили: FRYDAY FREE PRACTICE - свободная практика, FRIDAY QUALIFYNG SESSION - первая квалификационная сессия. Во второй день (который, кстати, не доступен для выбора, пока не будет Вами пройдена сессия в первый день): SATURDAY FREE PRACTICE - свободная практика, SATURDAY QUALIFYNG SESSION - вторая квалификационная сессия. В третий день: PRE-RACE WARM UP - специально отведенное время перед гонкой, во время которого машины проверяются на трассе, с настройками, которые установлены для гонки. Это обычно происходит за 1 или 2 часа перед самой гонкой; RACE- непосредственно гонка. А также в данном меню есть еще две кнопки: SAVE GAME - сохранить игру в данном месте - и ABANDON EVENT - выход из игры, причем при выходе игра дополнительно спрашивает, действительно ли Вы хотите прервать данный чемпионат (при ранее сохраненной игре можно спокойно игнорировать эту надпись).

Что же собой представляют свободные заезды (FREE PRACTICE)? Это время специально выделяется перед каждой гонкой для того, чтобы механики смогли правильно настроить автомашину под данную трассу, а пилоты могли вспомнить или узнать трассу получше и определить, как вести на ней борьбу. Свободная практика лимитирована только по времени, которое Вы сможете устанавливать сами, как уже писалось выше. Реальное время практики составляет 1 час. Во время свободной практики на дисплее машины высвечивается Ваше лучшее время прохождения круга (BEST LAP), а также время на данном круге (TIME), время, показанное Вами на данном отрезке (SPLIT), и время, которое Вы отыграли (оно показывается со знаком "-"), или время, которое Вы проиграли ("+") своему лучшему времени на данном отрезке. Это очень удобно, к тому же каждый временной отрезок отображается и зажиганием желтой лампочки (о ней мы писали выше). Также можно посмотреть, каков примерно Ваш результат среди остальных пилотов (в строке POS). Для того чтобы выйти из этой сессии, достаточно нажать клавишу ESC, и Вам предложат:

RETURN TO COKPIT - Вернуться обратно.

SAVE GAME - Сохранить игру.

ABANDON PRACTICE - Прервать практику.

Следует учитывать, что, прервав практику и не сохранив перед этим игру, Вы лишитесь возможности вернуться в это меню, так как оно будет уже Вам недоступно.

Квалификационные сессии (QUALIFING SESSION) созданы для того, чтобы определить позиции пилотов на старте. То есть тот пилот, который покажет лучшее время во время квалификации (а лучшим считается самое быстрое время прохождения круга), займет первое место на старте (так называемую POLE POSITION). Следует отметить, что борьба за "полпозишн" - своего рода отдельное соревнование между гонщиками, так как 1 место на старте дает кое-какое приемущество, потому что стартуют автомобили "формулы" в два ряда, а автомобили в ряду располагаются таким образом, что первое место находится чуть впереди второго, второе впереди третьего и т.д. Хотя первое место на старте не дает, естественно, гарантии победы на этапе, но пилоты всегда ведут отчаянную борьбу за это место, так как по этому показателю в F1 ведется статистика и этот показатель занимает одно из ведущих мест после показателя выигранных чемпионских титулов и количества побед на этапах F1. Квалификационная сессия ограничена не только по времени (1 час), но и количеством кругов на каждую сессию (их дается 12). Именно за это количество кругов пилоты должны показать свое лучшее время. Перед выездом из боксов Вам приносят монитор, по которому Вы сможете ориентироваться: как проходит сессия, кто какое время показал и какое время показали Вы. Что собой представляет этот экран ? Ваше имя на нем выделено белым цветом. Вертикально расположены номера машин и имена пилотов по порядку. Как только будут появляться первые результаты, то этот ряд будет выстраиваться соответственно им. А справа от имен будет высвечиваться лучшее время. В нижнем левом углу высвечивается время, оставшееся до конца сессии (TIME), а в правом нижнем углу - количество машин в данный момент на трассе (CARS OUT). Так как этот монитор будет показывать только пять ближайших к Вам результатов, то для полного просмотра всех временных результатов заезда надо нажать клавишу ESC и выбрать меню VIEW SESSION TIME. Если по каким-то соображениям Вам необходимо ускорить время проведения квалификаций, то на дисплее автомобиля необходимо выбрать строчку ">>", и время пойдет ускоренно, для возвращения к обыкновенному времени надо выбрать строчку CANCEL. Чем же отличается субботняя сессия от пятничной? Практически ничем, поэтому пятничная сессия, начиная с 1996 года, была упразднена, хотя обычно пилоты показывали в субботу более быстрое время, чем в пятницу, так как машина постоянно подстраивалась механиками. Но не огорчайтесь, если Вы не сможете в субботу улучшить свое время, тогда за лучшее время будет принят ваш пятничный результат. После окончания каждой сессии Вы сможете просмотреть сводную таблицу результатов (VIEW SESSION TIME), а по окончании субботней сессии - итоговую таблицу результатов квалификации, где желтым светом показаны худшие результаты пилотов, а белым цветом - лучшие результаты пилотов, которые пошли в зачет, а также справа графа GAP, в которой указано время отставания каждого пилота от лидера. Стартовать в гонке могут всего 26 машин, но не огорчайтесь, если Вы не прошли квалификацию - все равно Вы будете в этом случае стартовать - последним, с 26 места.

PRE-RACE WARM UP - Как уже говорилось выше, это специальное время перед гонкой, которое выделяется для того, чтобы были проведены последние настройки машины - именно с ними она и будет выступать в гонке. WARM UP имеет ограничения в 12 кругов. В конце следует отметить, что если Вы решили сразу в меню CHANMPIONSHIP SEASON выбрать меню RACE, то Вы будете стартовать с последнего 26 места.

Перейдем теперь к описанию непосредственно гонки (RACE). Перед гонкой дается еще раз возможность выбрать количество питстопов в гонке (если эта функция была включена в меню DRIVE OPTION). Также перед гонкой высвечивается STARTING GRID -

стартовое поле (это порядок, в котором участники гонки будут расположены на стартовой прямой). Стоит отметить, что очень удачно подобран фон THE GRID - это фотография прямой старт-финиш одного из градпри, и мы можем видеть, как готовят к старту машины механики команд. Здесь Вы также имеете возможность распечатать стартовое поле на свой принтер (с помощью меню PRINT). А уже через несколько секунд Вы оказываетесь на стартовом поле в машине. Справа или слева над дорогой находится светофор, который дает разрешение к старту, поэтому по правилам соревнований нужно дождаться красного сигнала, затем зеленого - только после этого машины тронутся, а до тех пор педаль газа будет как бы отключена во избежание фальстарта.

Во время гонки может появляться различная информация. Так на верху экрана будет периодически появлятся надпись FASTEST LAP TIMES - эта надпись и число будут означать, что кто-то из участников гонки показал лучшее время круга. А также надписи о том, что кто-то из гонщиков выбыл из гонки (OUT OF THE RACE) или что кто-то находится в боксах (IN THE PITS). На дисплее машины могут появляться надписи о неисправностях автомобиля, а после каждого круга там будет показана информация, насколько Вы отстаете от впереди едущего гонщика и насколько опережаете позади идущего (эту информацию во время гонки Вы можете получить также в любой момент, нажав клавишу "G"). Еще на дисплее машины отображается Ваша текущая позиция POS и количество машин на трассе (RUNNERS). Если во время гонки у Вас появилась необходимость заезда в боксы, то, как говорилось выше, необходимо нажать клавишу "ENTER" и лишь потом ехать в боксы (если же эта остановка плановая, то есть соответствует тактике питстопов, то эта функция включится автоматически). Находясь в боксах, можно корректировать стратегию питстопов и количество заправляемого топлива (прямо во время очередной дозаправки). Это делается на дисплее автомобиля в строчках FUEL LAPS и PIT STOPS. Если во время гонки с Вами случилась авария и Вы выбыли из борьбы, то будут предложены два варианта. Первый - остаться в игре и смотреть дальше гонку из автомобилей других гонщиков, используя клавиши движения курсора вверх и вниз. Второй - нажав клавишу ESC, выбрать меню ACSELLERATED TIME и дождаться конца гонки. Если же Вы провели гонку удачно и доехали до финиша, то перед Вами возникнет несколько меню:

RACE RESULTS - Просмотреть результаты гонки, а также среднюю скорость во время гонки (SHOW AVERADGE SPEED).

DRIVER BEST LAPS - Позволяет посмотреть лучшее время прохождения кругов другими гонщиками.

CIRCUIT RECORDS - Позволяет посмотреть, были ли установлены рекорды в квалификации и во время гонки.

STARTING GRID - Здесь можно еще раз посмотреть, кто с какого места стартовал в гонке.

DRIVER RACE POINTS - Очки, набранные пилотами в данной гонке.

CONSTRUCTOR RACE POINTS - Очки, набранные в Кубке Конструкторов в данной гонке.

DRIVERS CHAMPIONSHIPS POINTS - Сумма очков в Личном чемпионате.

CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIPS POINTS - Сумма очков в Кубке Конструкторов.

SEASON'S RESULT - Сводная таблица результатов за сезон.

CONTINUE - Продолжение чемпионата.

Print - Здесь все результаты можно распечатать на принтере с помощью меню.
Track record - Если по окончании гонки Вы установили какие-либо рекорды, то их надо сохранить. Это можно сделать в этом меню.
Next grand prix - Позволит продолжить чемпионат, здесь же можно сохранить игру или завершить сезон (ABANDON SEASON).

По окончании чемпионата Вам будет предложено просмотреть итоговую таблицу результатов первенства (REVIEW SEASON RESULTS), а при желании можно сохранить эти результаты или распечатать их на принтере.

Трассы чемпионата

Стоит немного сказать о трассах чемпионата. Помимо того, что по сравнению с F1GP1 намного больше стала детализация трасс (то есть стала более приближенной к действительности), изменилась и конфигурация трасс.

BRAZIL - Стартовая гонка чемпионата, которая дает представление о силах команд и о том, как они подготовились к сезону.

PASIFIC - Новое гранпри, которое впервые проводилось в 1994 году. Довольно сложная трасса (кстати, она расположена в Японии, и 1994 году это была единственная страна, где проводилось сразу 2 грандпри, PASIFIC и SUZUKA).

IMOLA - "Черное" гранпри 1994 года. Сразу двумя трагическими авариями ознаменовалось это гранпри в 1994 году. Сначала гибель в тренировочных заездах Роланда Ратценбергера, а затем - 1 мая 1994 года смертельная авария трехкратного чемпиона мира, великого бразильского "Волшебника" Аэртона Сенны. Символично, думаем, что создатели игры оставили без изменения поворот "Пароболика" - первый поворот после старта, в котором погиб Аэртон, т. к. в 1995 году он был изменен на S-образный поворот.

MONACO - Одно из самых сложных и престижных гранпри. Это единственная гонка в чемпионате, которая полностью проложена по городской трассе и является самым медленным гранпри в чемпионате. Здесь изменен выезд из боксов: ранее в GP1 он находился после первого поворота, а теперь он находится в конце прямой стартфиниш, что соответствует реальному расположению в Монако.

SPAIN - Испанское гранпри часто выступало в роле гранпри Европы и считается достаточно опасным и сложным для управления.

CANADA - Единственное гранпри, проводящееся в Северной Америке, ну, это и понятно, Америка - это царство автогонок Индикар.

FRANCE - Французское гранпри - одно из самых интересных гранпри, так как на нем очень удачно сочетаются скоростные прямые и крутые повороты.

ENGLAND - Английское гранпри - одно из старейших гранпри чемпионата, это объясняется еще и тем, что большая половина команд чемпионата англиийские и здесь же они проводят свои предсезонные тесты.

GERMANY - Одна из самых скоростных гонок чемпионата. Трасса проходит в живописном лесу и состоит практически из одних прямых, скорость на которых порой превышает 300 KMh. Здесь изменен второй S-образный поворот, теперь он соответствует реальному повороту трассы Hokkenhaim.

HUNGARORING - Единственное гранпри, которое проводилось раньше в социалистической сране. Трасса довольно сложная и медленная, к тому же очень грязная, в связи с чем с 1997 года это гранпри больше проводиться не будет, оно заменено на гранпри Австрии.

BELGIUM - Самое длинное гранпри - почти 7 километров - и одно из трудных. На этой трассе изменен поворот "Красная вода"- первый поворот после старта, теперь он расширен, как и в реальности, а также изменен въезд в боксы (теперь он находится перед поворотом "Автобусная остановка", а раньше находился за ней).

PORTUGAL - Изменена одна из прямых на этой трассе, теперь это три поворота: два правых и один левый - прямая же закрыта отбойниками в целях безопасности заезда.

ITALIA - Легендарная трасса Monza - считается трассой команды FERRARI, где победа одного из гонщиков этой команды выливается в национальное празднование Италии.

EUROPE - Гранпри Европы каждый год проводится на разных трассах, в 1994 году оно проводилось в Хересе на довольно интересной трассе. Гранпри Европы как бы завершает серию гонок в Европе перед отъездом команд в Азию.

JAPAN - Второе, старейшее японское гранпри в чемпионате. На этой трассе (SUZUKA) нередко определялся чемпион мира.

AUSTRALIA - Заключительная гонка сезона, на которой в 1994 году в столкновении двух претендентов на чемпионский титул Дэймона Хилла и Михаэля Шумахера определился чемпион 1994 - им стал М.Шумахер, впоследствии выгравший и титул 1995 года.

Дополнительные меню игры

Если Вы не хотите проходить долгую процедуру тренировочных и квалификацинных заездов, то в игре предусмотрена функция "быстрой гонки" (QUICK RACE). Вы можете вы-

брать эту кнопку в START UP MENU или в DRIVE MENU. А место, с которого будете стартовать, можно установить в меню DRIVE OPTION в пункте GRID POSITION, где так-же можно установить трассу, которая по умолчанию будет загружаться при выборе QUICK RACE.

В игре есть возможность участия сразу нескольких игроков за одним компьютером (MULTIPLAYER RACE). Для этого необходимо: в меню CHOOSE A DRIVE/TEAM выбрать не одного пилота, а несколько, тогда включится функция мультиплеера, то есть во время гонки или квалификации управление будет передаваться то одному, то другому участнику игры, а другой автомобиль будет вести в это время компьютер. Так что можно устраивать интересные соревнования прямо за одним комьютером. Параметры для этого устанавливаются в меню DRIVE OPTION в разделе NO OF TURNS IN MULTIPLAER - это промежутки времени, через которое будет передаваться управление (чем оно больше, тем большее время можно будет управлять машиной).

Рекомендации по стилю вождения

Думаем, здесь необходимо дать несколько полезных советов по управлению автомобилем. Прежде всего, надо сказать, как правильно тормозить. При приближении к повороту, как правило, перед ним стоят знаки 300, 200, 100 - это расстояние до поворота, тормозить следует следующим образом: немного не доезжая до указателя 100, необходимо полностью сбросить газ и нажать на педаль тормоза, пока не включится необходимая при прохождении этого поворота передача, рекомендуемая синей цифрой. Затем надо поворачивать (при этом отпустить педаль тормоза и, находясь уже в повороте, немного подгазовывать для поддержания скорости машины), а после выхода из поворота - дать полный газ. Перед поворотами также могут быть знаки со стрелками, которые показывают направление поворота. Если стрелка направлена под углом 45 градусов, значит, поворот достаточно скоростной, если же под 90 градусов, то поворот будет крутым и медленным.

Как делать обгоны? Обгоны удобнее всего совершать на прямых, если это позволяет сделать мотор Вашего автомобиля. Для этого необходимо пристроиться вплотную к впереди идущей машине, а затем резким поворотом руля вправо или влево перестроиться в другой ряд и обогнать, не забыв при этом после обгона вернуться в свой ряд (как бы закрыв движение только что обойденной машине). Пристроиться вплотную к передней машине перед обгоном необходимо, потому что после впереди идущей машины создается как бы вакуум и, попадая в него, Ваша машина приобретет большую скорость при обгоне. Если же двигатель Вашего автомобиля не позволяет обогнать на прямых, то необходимо применять классический гоночный прием: обгон на торможении. В чем его смысл? В том, чтобы после любой прямой, на которой развивается мало-мальски большая скорость, при подходе после этой прямой к медленному повороту выполнить следующий маневр: в начале обгон проводится так же, как и обгон на прямой (Вы пристраиваетесь к впереди идущей машине и затем резким поворотом руля влево или вправо перестраиваетесь в другой ряд), а при подходе уже непосредственно к торможению начинаете тормозить на мгновение позже, чем Ваш соперник, тем самым обгоняя его, но нужно тормозить очень умело, чтобы не вылететь с трассы, и сразу стараться вернуться на траекторию движения, закрыв тем самым возможность для ответного обгона. Стоит пом-

нить, что при обгоне по внутренней части поворота Ваша скорость должна быть чуть ниже, чем при обгоне по большому радиусу.

Также о разметке на трассе: желательно, по возможности не пересекать белые сплошные линии: с помощью клавиши F5 можно включить оптимальную траекторию движения - это белая прерывистая линия: въезд в боксы обозначается прерывистой желтой линией.

Думаем, эти небольшие советы помогут Вам быстро освоиться и с интересом играть в эту великолепную игру.

MACHIAVELLI THE PRINCE

Фирма	Microproce
Год выпуска	1995
Управление	MOUSE, KEYBOARD
Видео режимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO, Roland

Ваш дядя мирно скончался в теплой домашней обстановке, оставив, как и полагается, завещание. Основные средства семейства по этому документу достались дочерям и прочим особам женского пола, не способным обеспечить себя. Вам, как представителю сильного пола, будет выплачиваться всего лишь небольшая стипендия. Но к Вам также перейдет карта известного мира и пара кораблей. Делается это с простой целью: Ваш покойный дядя очень надеется, что Вы приумножите богатство семьи и сможете прославить семейную фамилию. И еще дядя напоследок дает Вам два совета: "Старайтесь служить добру, но при необходимости можете использовать любые средства. И всегда помните Золотое Правило: кто имеет золото, тот ставит условия!".

С таким вот напутствием Вы начинаете игру. Вам придется заниматься развитием торговли и при желании принимать участие в управлении своим городом и церковью. А живете Вы в славном городе Венеция, который также является домом и для других трех торговых семейств, являющихся Вашими конкурентами. И Вам, естественно, надо постараться обойти Ваших оппонентов и оказаться на финише первым. Действие игры начинается в 1301 году и может продлиться от 15 до почти 200 лет. Не надо бояться этой цифры, так как один год проходит в течение одного хода, а сама игра относится к пошаговым. Вашему процветанию станут мешать пираты, нападающие на Ваши караваны и города, эпидемии, горные обвалы, штормы и песчаные бури, уносящие Ваших людей вместе с перевозимым добром, и Ваши конкуренты, пытающиеся сплетнями, поджогами и убийствами свести Вашу популярность и благосостояние на нет. Но это только развевает тоску от повседневных дел и вселяет надежду, что Вы еще "на коне" и о Вас не забывают.

Стартовое меню

После заставки перед Вами появится очень незатейливое меню, в самой обыкновенной рамке Вы увидите всего четыре кнопки:

START NEW

Начать новую игру. Кликнув на этой кнопке (кратковременно нажав), Вы войдете в следующее, более красочное меню, в котором предстоит установить начальные параметры игры. Половину экрана составляют четыре почти одинаковых блока, необходимых для определения типа игрока и количества его начальных ресурсов.

Каждый такой блок состоит из окна с рисунком и окна с подсказкой. Кликая на этом рисунке, Вы можете изменять тип игрока - человек или компьютер. Компьютеру можно задать уровень мастерства, на котором он будет против Вас играть: NOVICE, FAIR, AVERAGE, GOOD, EXPERT. Справа, в другой рамке, Вы увидите (если не успели на чем-нибудь кликнуть) два корабля и надпись 1500 fl. Это означает, что на начало игры Вы бу-

дете располагать двумя кораблями и 1500 флоринов (денежная единица, или в дальнейшем просто фл). Под рамкой с кораблями написано название выбранного уровня сложности, который меняется при кликанье на рамке с кораблями и бывает трех типов:

EASY START - Легкий старт, при котором Вы начинаете с 3 кораблями, 1 наземным отрядом и 2000 фл.

NORMAL PLAY - Нормальная игра, начинающаяся с 2 кораблями и 1500 фл.

CHALLENGE - Вы бросаете вызов остальным игрокам, начиная игру всего с 1 кораблем и 1000 фл.

Теперь перейдем к правой половине экрана. Верхние три кнопки позволяют определиться с выбором территории, на которой происходит действие.

HISTORIC MAP - Установив крестик на этой кнопке, Вы получите карту, на которой по мере исследований обнаружите Африканский и Евроазиатский континенты с реальным расположением и названием городов.

RANDOM MAP - С помощью данной опции Вы сможете сами "отредактировать" карту с помощью отдельного меню, или для Вас компьютер сам сгенерирует новую карту.

SAVED MAP FILE - Если у Вас были запасены какие-то ранее отложенные карты, то следует кликнуть на этой кнопке и впоследствии указать название файла, когда Вас об этом спросят.

STORMS - Установить частоту появления штормов. Возможны следующие варианты: RARE - бури будут встречаться редко; AVERAGE - Вас ожидают более частные контакты; FREQUENT - они постараются отравить Вам жизнь.

PIRATES - Эта опция позволит установить частоту появления пиратов, которые попытаются уничтожить Ваши торговые отряды. Для выбора доступны варианты, аналогичные опции STORM.

GAME LENGTH - Продолжительность игры, Вы можете установить длительность игры, которая занимает 15, 30, 60, 100, 150 или 192 хода (TURNS). Начинаете Вы с 1301 года и можете доиграться до 1400 года. После установки всех параметров Вам надо кликнуть на кнопке DONE, занимающей почти всю нижнюю часть экрана.

Если Вы пометили RANDOM MAP или SAVED MAP FILE, то Вам сначала либо придется "составить" карту, либо указать название файла соответственно. А если Вы сразу воспользовались опцией HISTORIC MAP, то перейдете в следующую фазу игры. В первую очередь потребуется выбрать имя из предлагаемого списка или ввести свое. Потом Вы попадете в другую таблицу, где надо будет выбрать свою эмблему (DA PORTO, CHOOSE A CREST). После чего, кликнув на OK, Вы начнете игру.

LOAD OLD

Загрузить отложенную партию.

MODEM

Начать игру по модему или компьютерной сети.

HISTORY

Вызвать на экран график результатов (о нем Вы узнаете позднее).

Произвольная карта

Если Вы воспользовались опцией RANDOM MAP в меню определения начальных параметров игры, то перед началом игры Вы получите следующий вопрос: <USE DEFAULT PARAMETERS FOR MAP? YES, NO> ("Использовать параметры по умолчанию? да, нет"). Ответив "да", Вы перейдете к таблице выбора имени и эмблемы. Ответив "нет" - попадете в меню, где сможете изменить данные, на основе которых генерируется карта. Меню состоит из нескольких блоков. В каждом таком блоке Вы найдете:

Рисунок ландшафта, который изменяет данный блок.

Рамку со стрелками по бокам и внутренним курсором, которыми Вы можете определить процентное отношение данного типа ландшафта к остальной поверхности.

Подсказки над рамкой, состоящей из названия ландшафта и числа, показывающего процентное отношение этого типа ландшафта к остальному миру. Таким образом, Вы можете изменять количество океанов (OCEAN), гор (MOUNTAIN), холмов (HILL), лесов (FOREST), пустынь (DESERT), больших (LARGE RIVER) и малых (SMALL RIVER) рек. Цифры в окнах SCATTER и SEED непосредственно отвечают за создание карты, и если Вы не будете изменять эти числа, то будете получать похожие карты. Завершают меню две кнопки:

MAKE MAP - Создать карту по указанным параметрам.

CANCEL - Выйти из меню.

Основной экран

Правые две трети экрана занимает карта района (в дальнейшем КР), на которой разворачивается действие. Под КР располагается окно, где Вы найдете подсказку о количестве ходов, оставшихся у отряда, которым Вы управляете в данный момент. В левой трети экрана размещаются кнопки отдачи команд и вызова различных меню. Ненадолго остановимся на том, что Вы сможете увидеть на КР. Помимо ландшафта, там Вы найдете города, в которых и ведется торговля. У каждого города есть название, цвет которого несет следующую информацию: красный - город закрыт для всех игроков; желтый - доступ в город имеют не все игроки; зеленый - город открыт для всех игроков. К столь богатому разнообразию еще добавляются караваны и наемники, изображенные клетками с рисунком. На рисунке изображается тип отряда и эмблема, говорящая о его принадлежности к игроку. Но вместо эмблем игроков могут быть: зеленая эмблема - в основном, это

свободные наемники или входящие в нейтральные отряды; череп с костями - пираты или разбойники. Единственное, что Вы можете построить - это дороги, соединяющие города.

В самом верху располагается карта мира (КМ), на которой точками указаны города. Эта карта, как и местность на карте района, открывается по мере разведки ее Вашими торговыми караванами. Местность, показанная на КР, выделена рамкой. Клик в окне с КМ приведет к перемещению рамки, и на КР Вы увидите местность, соответствующую точке на КМ. КМ и КР встречаются почти во всех меню, поэтому без особой нужды упоминаться они не будут.

Под картой Вы найдете группу из четырех окон: три в ряд, а четвертое, большое, под ними. Два крайних окна с изображением стрелок нужны для просмотра (перелистывания) отрядов, входящих в караван. При этом под центральным окном, в котором Вы увидите рисунок отряда, будет указано количество отрядов, входящих в группу (...OF...). В четвертом окне Вы сможете узнать о грузе, перевозимом каждым отрядом.

Далее идет несколько кнопок:

WAIT - Ждать, переходите к управлению другой торговой группой, оставив на время в покое ту, которой управляете в данный момент. Вы снова вернетесь к нему через некоторое время.

STAY - Остановиться. Отряд, которым Вы управляете, остается на месте, а Вы начинаете управлять другой группой. Но учтите, что Вы не сможете вернутся к управлению группой во время текущего хода.

GO - Идти, позволяет группе продолжить движение, если в течение предыдущего хода она не смогла дойти до цели.

GROUP - Группа. Вы можете составить новые торговые группы из нескольких других групп (караванов). Для этого Вы должны поместить на одну клетку несколько разрозненных отрядов, если хотите объединить их в один большой караван или кликнуть на одном большом караване, если хотите создать несколько мелких групп. При этом появится новое меню, озаглавленное MODIFITY GROUPS (изменение групп). Оно состоит из двух синих окон, в которых Вы обнаружите свои разрозненные торговые отряды или большой караван. Над каждым из окон Вы увидите название группы, если окно занято, или надпись NEW GROUP (новая группа), если окно свободно. Кликнув на названии каравана, Вы сможете дать группе новое имя. Если Вы собрали на одном месте несколько отрядов или групп, то для выбора нужного можете воспользоваться кнопкой "следующая группа", находящейся под каждым окном. Войдя в это меню, Вы увидите, что один из торговых отрядов в левом окне выделен курсором. Чтобы переместить отряд из окна в окно, надо кликнуть на нужном отряде и, удерживая кнопку мыши, переместить его в соседнее окно. Вы можете компоновать отряды только из однотипных групп - морские с морскими, наземные с неземными, а отряды наемников вообще не поддаются перегруппировкам. Закончив формирование новой группы, кликните на DONE. Если у отряда, к которому Вы присоединили другой, было задание вести обмен между городами определенными типами товаров, то Вам зададут вопрос: "WOULD YOU LIKE TO COPY THE BUY/SELL ORDERS FROM THE DESTINATION GROUP TO THE NEW MEMBER UNIT?" - хотите ли Вы передать

задание прежнего отряда вновь образованной группе. При ответе "да" новая группа станет выполнять ранее отданное задание.

MODE - Образ действия, изменяет тип движения отрядов, в особенности морских. Дело в том, что корабли во время движения стараются всегда держаться возле берега, а это часто увеличивает расстояние, так как корабль вместо прямолинейного курса движется по извилистой кривой, но это спасает их от шторма и реже от пиратов. Так, конечно, безопасней, но теряется много времени. И вот для того, чтобы исправить это положение, и существует кнопка MODE, имеющая три значения (цвет меняет "лампочка" справа от кнопки, а не сама кнопка): зеленый - самый безопасный, но длительный путь; желтый - курс отряда уже немного скорректирован, но корабль все-таки будет избегать больших открытых пространств; красный - самый короткий и опасный путь, так как от шторма охрана не спасет.

BUY/SELL - Позволяет войти в меню покупки/продажи товаров и появляется после прибытия каравана в дружественный город. Если Вы не можете попасть в городе на "рынок", то надпись изменится на NO ACCESS.

На следующих пяти кнопках вместо надписей будут рисунки:

Кнопка с рисунком города позволяет попасть Вам в "родной" город Венецию (VENICE), где Вы сможете сформировать торговые отряды, нанять наемников и заняться другими, иногда даже "темными" делами. Более подробно об этом меню Вы узнаете ниже.

Кнопка со стрелкой, свернутой в кольцо, позволяет дать задание торговой группе. При этом группа будет постоянно курсировать между 2-4 городами, не требуя от Вас почти никакого вмешательства, кроме экстремальных случаев. Выбрав группу, кликните на этой кнопке и посмотрите на новое меню. В самом левом столбце приведены все типы товаров. Справа от него располагаются четыре блока, каждый из которых состоит из нескольких частей: в верхнем окне будет дано название одного из городов, между которыми будет передвигаться отряд, под ним, в окне большего формата, Вы должны будете указать вывозимые из этого города товары. Далее Вы увидите окно с торговой группой, которой отдаете распоряжения. На экране находится несколько кнопок:

Store - При включении этой опции весь товар вместо продажи будет помещаться на склад в городе.
Wait - Если эта опция включена, караван будет находиться в городе, пока не заполнит указанным товаром все свободные тюки.
Next unit - Перейти к следующему отряду (в группе).
Copy all - Сдублировать набор товаров одного отряда на весь караван.
Clear - Отменить последнюю команду.
Mode - Указать тип движения группы.
Done - Выйти из этого меню.

Последовательность действий такая. Сначала на KP кликаете на городе, при этом в верхнем блоке появится его название. Потом указываете товары, перевозимые в другой

город. Для этого надо кликнуть в столбце с товарами на рисунке заранее выбранного товара - курсор примет вид копии этого рисунка. Теперь изменившимся курсором кликните на "сундучке" в окне под названием города. После того как укажете перевозимый товар, кликните на другом городе и укажите, какой товар Вы будете оттуда вывозить. Чтобы подтвердить выбор, кликните на DONE, и Ваш отряд начнет курсировать между указанными городами, производя покупку и продажу без Вашего вмешательства. Если Вы назначаете маршрут группе, то можете дать каждому отряду отдельный список товаров или, воспользовавшись кнопкой COPY ALL, задать список товаров "первого" отряда для всех остальных.

Кнопка с книгой вызывает на экран список кнопок, с помощью которых Вы можете получить различную информацию. Из-за приличного набора всевозможной информации подробное описание приведем в одной из следующих глав.

Кнопка с глобусом способна показать Вам КМ. На карте на разведанной территории точками будут показаны города. На большее она не способна.

Кнопка с лопатой позволяет строить дороги между городами, что снижает время передвижения отрядов. Когда Вы кликнете на этой кнопке, то курсор примет вид вышеупомянутой лопаты. Кликните на месте, где должна пройти дорога. Под картой района в окне подсказок Вы увидите стоимость строительства и количество Ваших денежных средств. Если полученная информация Вас устраивает, то кликните еще раз, и дорога на этом участке будет построена.

Кнопка END TURN передает право хода противнику. Если Вы исчерпали ресурс ходов, то появится вопрос: <ALL DONE! NO MORE UNITS TO MOVE. END TURN? YES, NO, GO TO VENICE>. Вам говорят, что Вы исчерпали лимит ходов в этом туре, у Вас больше нет отрядов, способных передвигаться, и спрашивают не хотите ли Вы закончить свои действия на этот тур. Ответив "да", Вы получите расходный лист и будете следить за действия противников. Ответив "нет", Вы вернетесь к игре и сможете побродить по различным меню. Последний вариант ответа позволяет Вам сразу оказаться в Венеции.

Перед передачей хода противнику Вы всегда будете получать расходный лист за прошедший тур (MAINTENCE COSTS THIS TURN). Из него Вы узнаете свой доход (помимо торговли), а также текущие расходы, которые указаны со знаком минус. Полученный список может состоять из следующих статей: PER TURN ESTATE INCOME - доход с фамильной усадьбы; SALE OF CARDINALSHIPS - оплата за руководство церковью; CARDINAL INDULGENCES - доход с продажи индульгенций (отпущение грехов Вашими кардиналами); ROAD PAY (SPENT) - сумма, выплачиваемая Вам городом на строительство дорог. В скобках указана стоимость построенных за этот тур дорог; FLEET ADMIRAL PAY - сумма, выплачиваемая Вам городом на содержание флота (при назначении Вас адмиралом флота Венеции); THE VENICE HOME FLEET - расход на содержание флота Венеции, принадлежащего Вам как адмиралу; GENERAL OF THE ARMY - сумма, выплачиваемая Вам на содержание армии Венеции (при назначении Вас генералом); PAY VENICE HOME ARMY - расход на содержание армии Венеции; SENATOR PAY (1...10) - плата сенаторам за их услуги в скобках указан "номер" сенатора; MERCENARY... - плата

наемникам; HVY CARAVAN CRDS и LGT CARAVAN CRDS - плата тяжело - и легковооруженной охране торговых караванов; SUB TOTAL - разница от суммы доходов и выплат, описанных выше; PREVIOUS WEALTH - количество Ваших сбережений; NEXT TURN - сумма, которой Вы сможете распоряжаться на следующий ход.

Внизу таблицы находятся четыре кнопки:

OK - "Окончательная" передача хода противнику.

PBEM END - Возвращает в стартовое меню, но предварительно Вам предложат сохранить игру.

REMOVE - Если Ваши долги превышают Ваши сбережения, то Вы не сможете двинуться дальше, пока не покроете все расходы. Вы можете продать что-либо или с помощью этой кнопки уменьшить свой долг в расходном листе, например лишить оплаты сенаторов или наемников. Для этого Вам надо кликнуть на нужной строке в расходном листе и затем кликнуть на этой кнопке.

CANCEL - Вернуться в игру, не передавая ход противнику.

Управление

Управление в игре осуществляется как при помощи мыши, так и с клавиатуры. С клавиатуры можно отдать приказ, нажав на выделенную букву - "горячую" клавишу. За перемещение как всегда ответственны курсорные клавиши. С помощью мыши отряды передвигаются несколько по-другому. Первым кликом Вы указываете цель, а после второго - отряд начинает движение. При этом Вы увидите показанный пунктиром путь, по которому пройдет отряд. Зеленый участок пунктира показывает максимальную дистанцию, на которую можно переместить отряд за этот ход; зеленый крестик - где он остановится; красный участок - продолжение пути; красный крестик - конечная цель. Чтобы перейти к управлению другим отрядом, надо сделать на нем правый клик мышью.

Передвижение отрядов, естественно, зависит от ландшафта. Поэтому, для сокращения времени движения караванов старайтесь строить дороги, которые окупятся очень быстро. В игре при перемещениях торговых отрядов присутствует так же и другой фактор, который следует учитывать: для захода корабля в порт тратится 3 хода отряда, на заход в город сухопутного каравана требуется всего 2 хода. Данное обстоятельство неплохо помнить, т.к., например, во время эпидемий Ваш отряд может не успеть вовремя выйти из города до завершения тура.

Чтобы получить полезную информацию о городе, следует сделать правый клик мышью на рисунке города во время игры или в любом меню с КР. Четыре окна с эмблемами показывают, чьи караваны могут входить в город (они уже описывались раньше). Основную часть меню занимает таблица товаров с их ценами в данном городе. Под этой таблицей и заголовком WAREHOUSE (склад) Вы увидите товары, находящиеся на хранении, если, конечно, Вы их туда поместили раньше. В окне, расположенном в правом верхнем углу экрана, можно узнать состав армии, состоящей на охране города. Под этим окном могут быть следующие кнопки:

BRIBE - Подкуп, если по какой-либо причине Вас не пускают в город, то Вы можете заплатить властям города требуемую сумму, которую найдете в последующем сообщении, и попробовать торговать с этим городом. Слово "попробовать" употреблено не случайно, так как, получив с Вас деньги, на Ваш караван могут напасть.

ATTACK - Напасть, позволяет атаковать город отрядом Ваших наемников и появляется при заходе наемников во все города, кроме Венеции.

GROUPS - Этой кнопкой вызывается одно из двух меню, в которых можно узнать о стоящих в городе караванах. В первом меню Вы найдете номер группы (GROUP) и количество групп, находящихся в городе (...OF...), ниже показан состав группы и эмблема, показывающая, какому игроку данная группа торговых караванов принадлежит.

Cancel orders - С помощью этой кнопки можно отменить ранее отданный приказ.
Next - Позволяет поочередно осмотреть все группы в городе.
Cargo - Если группа принадлежит Вам, то, кликнув на этой кнопке, Вы получите список перевозимых товаров.
Attack - Если в городе находится отряд Ваших наемников, то появится второе меню, правая половина которого полностью соответствует первому меню. В левой же половине Вы увидите название отряда наемников, сам отряд наемников (в окне) и данную кнопку. Если кликнуть на ней, наемники атакуют караван или другой отряд, который изображен в правой половине.

Если Вы сделаете правый клик мышью на караване или каком-либо отряде, то получите то же самое меню, что и вызываемое кнопкой GROUPS.

DONE - Служит для выхода из этого меню.

Кнопка с рисунком города

Это небольшое меню содержит почти десяток более крупных подменю. Чтобы попасть в одно из таких подменю, поперемещайте курсор по картинке. Когда курсор попадет на ключевое здание, то это здание выделится, а под картинкой в окне рядом с кнопкой DONE появится подсказка о названии здания.

DEN OF INIQUITY: HIRE DENIZENS - Прибежище беззакония: наем обитателя. В этом темном местечке Вы сможете нанять человека, способного за деньги сделать любое дело. Войдя в меню, Вы увидите что-то похожее на забегаловку, в которой у стойки стоит три подозрительные личности. Под рисунком будет окно подсказок, из которого Вы узнаете "профессию" каждого из них. Тот, к кому Вы обращаетесь, выделен более ярким цветом, и, кликнув на нем, Вы перейдете к этапу заключения сделки. Но запомните: за один тур Вы можете воспользоваться услугами поджигателя, клеветника и убийцы по одному разу.

Arsonist - Первым слева стоит "поджигатель". "Поджигатель" нужен для ликвидации складов или вилл Ваших конкурентов, если они пытаются влезть в Ваши дела или Вы

просто захотите кому-нибудь сделать неприятный сюрприз. Если Вы хотите сжечь склад, то Вам понадобится левая часть меню с подзаголовком BURN WAREHOUS. Здесь Вы увидите таблицу городов (SELEST CITY) и количество хранящихся в них товаров (CAPACITY). Над таблицей находятся эмблемы всех трех конкурентов, от которых идут стрелочки к таблице. Сначала Вам потребуется выбрать город, кликнув на его названии. При этом строчка станет желтой, и Вам останется кликнуть на эмблеме своего конкурента. Чтобы сжечь виллу, Вам надо всего лишь в другой части меню (с подзаголовком BURN VILLA) кликнуть на рисунке виллы, принадлежащей интересующему Вас лицу. Если Вы передумали, то воспользуйтесь кнопкой CANCEL и покиньте меню. А если Вы проделали одну из описанных выше операций, то "поджигатель" сообщит Вам стоимость оказываемой услуги: <I'LL DO THE JOB FOR... (WEALTH...)>. В скобочках приводится Ваш счет на данное время. Ответив ему "да", Вы можете получить два ответа: SUCCESS - все удалось - и CAUGHT - не удалось. В случае удачи Вы можете свалить вину за поджог на двух оставшихся конкурентов. При этом Вам зададут вопрос: <DO YOU WICH TO TRY AND IMPLICATE ANOTHER PLAYER?>.

И, если Вы ответите "да", Вас попросят кликнуть на нужной эмблеме: <WHAT FACTION ARE WE MESSING WITH?>. Если на какой-то стадии диверсии Вы потерпите неудачу, то Ваша популярность среди народных масс может упасть, о чем Вы узнаете из сообщения: <LOSE...POPULARITY!>.

Slanderer - При помощи клеветника Вы можете понизить популярность своего конкурента. Нанятый Вами человек постарается, за определенную сумму конечно, распространить среди населения какой-нибудь мерзкий слушок, который подорвет доверие к Вашему противнику. Сначала Вам зададут вопрос, кому Вы хотите доставить неприятность: <WHAT FACTION ARE WE MESSING WITH?>. Кликнув на одной из эмблем, Вы дадите ответ на этот вопрос. Дальнейшие события почти соответствуют описанию договора с "поджигателем".

Assasin - Убийца. При обращении к нему Вы также получите вопрос о жертве: <WHO YOU WANT I SHOULD KILL?> -, но вместо эмблем конкурентов будут присутствовать кнопки с названием должностей, занимаемых потенциальными жертвами. Вы можете "убрать": SENATOR - сенатора, DOGE - мэра города, CARDINAL - кардинала, POPE - Папу (главу церкви). Убрав мэра города или Папу, Вы можете попытаться занять их место, если наберете достаточное количество голосов на выборах.

BAZAAR: WAREHOUSE - Базар: склад. Чтобы немного насолить противнику, но уже без большой "крови" и запятнанной репутации, а также иметь запас наиболее выгодно продаваемых вещей, особенно, если их количество ограничено, Вы можете воспользоваться складом, находящимся в каждом союзном городе. Основную часть меню составляет список товаров. Слева от него Вы увидите название города, в котором Вы сейчас "пребываете", а под ним количество имеющихся у Вас денег. Ниже, под заголовком CITIES, располагается список городов, в которые Вы можете попасть и запастись товаром. Для выбора нужного города следует просто кликнуть на названии города, в результате чего его название выделится. Под списком находится кнопка SELL ALL, позволяющая продать все запасы товаров в выбранном городе. Под таблицей товаров Вы обнаружите кнопку COMMODITIES, которая поможет из соответствующего меню (описание смотрите ниже) узнать разность цен на товары в разных городах. Далее, под надписью WAREHOUSE, находятся две полосы (из четырех блоков), в которых Вы сможете разместить товар. Для

начала Вам придется купить один из четырех блоков, стоящий всего 250 фл. Один блок рассчитан на восемь единиц товара. После покупки вместо серых квадратиков появятся сундучки. Чтобы поместить товар на хранение, Вам сначала надо кликнуть на рисунке товара, при этом курсор примет вид рисунка товара, и кликнуть на сундучке. Если товар уже кончился, то можете "заказать" его. Снова кликните на его рисунке, и Вы увидите, что курсор-рисунок теперь лишен цвета. Кликнув на сундучке, Вы обнаружите, что вместо цены под рисунком стоит ноль. Сама же покупка произойдет в начале следующего дня. Но никогда не заказывайте товар, который вообще не производится в данном городе или туда не поступает. Справа от блоков Вы найдете окно TRASH (мусор), в котором нарисован мешок. Если у Вас оказался на руках товар, приносящий Вам только хлопоты и убытки, Вы можете избавиться от него с помощью этого окна. Для этого кликните сначала на нужном предмете, поместите его на окно с мешком и снова кликните - на этом Ваши проблемы с данным товаром закончатся. Кликнув на DONE, Вы вернетесь к игре.

GUILD HALL: GAME OPTIONS - Настройки игры. В этом меню Вы можете сделать следующее:

Save game - Отложить партию. Воспользовавшись этой опцией в первый раз, Вам следует указать или ввести имя файла. Кликнув через какое-то время на этой кнопке снова, Вы увидите только рамку, показывающую процесс откладки, которая производится в последний указанный файл.
Save game as - Если Вы хотите сменить имя файла откладки, то можете воспользоваться данной кнопкой.
Load old game - Загрузить отложенную игру.
New game - Вернуться в стартовое меню и начать все заново.
Return to dos - Покинуть игру. При этом Вам предложат записать отложенную партию перед выходом.
Music sound on/off - Включить или выключить музыку или звук.
Auto save on/off - При включении этой опции в конце каждого тура автоматически будет происходить откладка игровой ситуации.
Save map file - Если Вам понравилась случайно сгенерированная карта, Вы можете сохранить ее с помощью этой кнопки.
Quit position - По окончании хода Вы получите таблицу достигнутых результатов на данный момент времени и покинете игру.
Return to movement screen - Вернуться к игре.

LIBRARY: INFO SCREENS - Доступ к справочной информации. Кнопки этого меню будут описаны в следующей главе, так как появляющееся меню полностью соответствует меню, вызываемому из главного экрана кнопкой с изображением книги.

CAMPANILE: MERCENARIES - Место отдыха наемников. Наемники, которых Вы можете нанять в этом меню, понадобятся и для взятия городов, для уничтожения пиратов и, может быть,... для пиратства. Рядом с гербом наемников располагается окно, состоящее из нескольких слоев вложенности. Оно начинается с названия наемников, потом идут их характеристики: ATK - сила атаки; DEF - мощность защиты; MOV - дальность перемещения за ход; COST PER TURN... - стоимость услуг за один тур, характер передвижения:

MOVIES ANYWHERE - передвигаются везде, LAND ONLY - только по суше, WATER ONLY - только на море. В следующем окне Вы увидите состав отряда наемников. Под заголовком UNIT ICONS Вы увидите характеристики для отдельных воинов. Учтите, что наемникам Вам придется платить в конце каждого тура.

Cancel - Эта кнопка позволяет покинуть меню.
Hire - Нанять выбранный отряд.

CLOCK TOWER: BUY ART - Покупка произведений искусства. Немалую роль играет Ваша популярность в широких народных массах, которую можно поднять двумя способами: либо завоевать и открыть для торговли один из оппозиционных городов, либо при помощи данного меню. Под заголовком RAISE POPULARITY (увеличение популярности) Вы опять увидите строку WEALTH с Вашими сбережениями и строку POPULARITY, показывающую уровень Вашей текущей популярности. Следующее, что Вам попадется на глаза, это пяток кнопок с рисунками и подписями под ними. В строчке COST Вы узнаете стоимость приобретения, а в WEIGHT - наибольшее количество очков, прибавляемых к Вашему уровню популярности. Из рамки внизу экрана Вы узнаете сведения о приобретаемом предмете. Чтобы произвести покупку, надо кликнуть на одной из кнопок и, если Вас устраивает полученная информация, кликнуть на OK. В случае удачи Вам сообщат, насколько повысилась популярность или что ничего не изменилось: <SORRY, NO EFFECT>. Итак, чтобы прославиться, Вы можете:

Willa - Купить виллу и потом расстраивать ее.
Art - Приобрести произведение искусства.
Party - Устроить праздник.
Church - Пожертвовать деньги церкви.

Вилла может "разрастаться" после постройки, что также принесет требуемый результат и является самым "сильнодействующим средством", которое лучше приберечь на дальнейшее.

Если Вы не совершаете ничего плохого и Ваши действия полезны для других, то популярность также будет расти, но более медленно.

SANTA MARC'S: CHURCH - Церковь. Помимо торговли, Вам придется заниматься и общественными делами. Одно из таких дел состоит в руководстве церковью, но сначала Вы должны победить на выборах кардиналов. Меню можно разделить на две части: верхнюю, доступную после победы на выборах, и нижнюю, доступную в любое время. Начнем с нижней части. Здесь Вы снова столкнетесь с эмблемами конкурентов, рядом с которыми могут быть фигурки кардиналов, купленных этими игроками. Справа от эмблем показано, сколько кардиналов находится в других городах (GENOA, ROME, SPAIN, FLORENCE, FRANCE), а также - сколько их на данный момент независимо (т.е. их еще никто не купил) - AVAILABLE. Ниже, в строчке CARDINAL, приводится стоимость одного кардинала.

Buy cardinal - С помощью этой кнопки можно купить кардинала. Кардиналами "запастись" полезно по двум причинам: они приносят доход, и Вы можете участвовать в

выборах Папы (PAPE) и в случае победы так же получите дополнительную прибыль. В случае победы на выборах Вам станет доступна верхняя часть меню. С помощью индикатора INDULGENCE RATE Вы можете изменять стоимость процедуры отпущения грехов (индульгенцию), производимой кардиналами.
Vote - Эта кнопка работает только в течение одного тура после проведения выборов и позволяет изменить свое решение при голосовании.
Call crusade - Позволяет созвать военный отряд под флагом "крестового похода". Если это возможно, то на экране появится сообщение, в котором указывается время сбора отряда: <CRUSADERS SHOULD CONVERGE AT VENICE IN...TURNS>.
Add cardinals - Данная кнопка позволит увеличить число кардиналов.
Excommunicate - Как глава церкви Вы сможете отлучить от церкви, принадлежащей Вашим конкурентам, город. Для этого кликните на этой кнопке и в появившемся меню, укажите на карте город.

Выборы на пост Папы происходят после смерти лица, занимающего этот пост. В начале хода среди сообщений появится меню с просьбой указать кандидатуру: <PAPAL ELECTIONS, PLEASE CHOOSE WHO TO SUPPORT>. Ниже Вы увидите несколько эмблем: в верхнем ряду находятся эмблемы других игроков и Ваша, а ниже, так сказать, независимых кандидатов. Под каждой эмблемой приводится количество кардиналов, имеющихся у данного игрока, и соответственно голосов, которыми может распоряжаться этот игрок. Естественно, побеждает тот, кто наберет больше голосов. Имея достаточное количество голосов, лучше голосовать за себя. К тому же Вы можете в течение хода (в начале которого происходили выборы) при возможности закупить еще кардиналов и проголосовать заново.

DOGE'S PALACE: POLITICS - Дворец мэра города. Вы можете принимать участие в городской жизни, но только после победы на выборах главы данного города. Это меню также разделим на верхнюю и нижнюю части. Нижняя половина начинается с окон с сенаторами (SENATORS). В этом окне располагаются портрет сенатора, эмблема конкурентов, к которым он принадлежит и, если сенатора купили Вы или Ваши оппоненты, полоска характеризующая лояльность по отношению к нанимателю.

Кликнув на таком окне, Вы сможете купить сенатора. Происходит это в небольшом меню, половину которого занимают весы (аналог полоски) и две эмблемы, говорящие о его принадлежности (первоначально у всех сенаторов эмблемы зеленого цвета, и они состоят в нейтральной партии, которая пока и управляет городом). При помощи вертикальной рамки с курсором Вы можете установить зарплату данному сенатору. Уровень оплаты отображается в двух окошках справа от рамки: в верхнем - количество денег, а в нижнем - процентное прибавление за лояльность (за что собственно сенатору и платится).

The set pay - Эта кнопка позволяет установить указанную сумму в качестве постоянной оплаты, выплачиваемой автоматически в конце тура.
Bridge - Данная кнопка позволяет выплатить установленную сумму сиеминутно. Кстати, за один тур Вы можете купить не более двух сенаторов.

Под заголовком THE FACTIONS располагаются четыре окна с эмблемами игроков. Кликнув на таком окне, Вы получите небольшую справку об игроке, состоящую из: имени и эмблемы игрока, показателя сложности игры для этого игрока - DIFFICULTY, популярности игрока - POPULARITY, стоимости накопленных богатств - WORTH. Вернувшись в основное меню, в строчке WEALTH Вы увидите сумму своей наличности, кнопку VOTE, которой во время выборов можно заново проголосовать, и кнопку EXIT - для выхода из этого меню.

Как уже говорилось, после победы на выборах Вы получите доступ в верхнюю половину меню. Возле надписи DOGE располагается рисунок трона и эмблема игрока, занимающего пост главы города. Как глава города Вы можете раздавать посты, устанавливать налог и распоряжаться казной. В окне TREASURY показано состояние городской казны: один серый кубик равен 1000 фл, один золотой 10000 фл. С помощью рамки TAX Вы можете установить новый размер налога. Под заголовком ASSIGN POSTS располагаются четыре окна с эмблемами игроков, занимающих следующие посты: COUNSIL HEAD - судья, GENERAL генерал, ADMIRAL - адмирал, ROAD BULDER - строитель дорог.

Accuse - Раздавать посты может только глава города, но, чтобы получить один из этих постов надо иметь хотя бы одного сенатора. В обязанности судьи входит проверка сенаторов на предмет продажности. Это делается с помощью этой кнопки, ей Вы можете воспользоваться только после избрания на этот пост. После появления предложения: <COUNCIL HEAD ACCUSE. CLICK AN THE SENATOR YOU WISH TO ACCUSE OF TREASON> - Вы должны кликнуть на одном из окон с сенаторами. Если выбранный сенатор виновен, то появится надпись SUCCES - и на его месте окажется новый, принадлежащий нейтральной партии. Если сенатор не виновен, то появится FAILED - и сенатор останется на месте. За один тур Вы можете "проверить" только одного сенатора.

Если Вам достанется пост генерала или адмирала, то Вы получите армию или флот, необходимые для защиты города, а также денежное довольствие на их содержание, равное поначалу 1000 фл. Строителю дорог деньги выделяются на постройку коммуникаций между городами. Под окнами этой троицы находятся кнопки с "+" и "-", позволяющие главе города повысить или понизить отпущенные казною деньги в их сферу. Сама же "сумма" показана между этими кнопками в виде кубиков.

Выборы главы города проходят так же, как и все остальные - в начале тура участвовать в них можно имея хотя бы одного своего сенатора. Для безусловной победы Вам понадобится уже шесть сенаторов. Среди сообщений появится меню с просьбой указать Вашего кандидата: <ELECTIONS, PLEASE CHOOSE A FACTION TO SUPPORT>. Внизу будет пять эмблем: четыре принадлежат игрокам, а пятая - нейтральной партии. В течение тура, в начале которого объявлено голосование, Вы можете изменить свое решение. Вы также можете купить еще парочку сенаторов и проголосовать снова, с учетом этих новых голосов. В течение одного тура, в начале которого объявили о Вашей победе на выборах, Вы должны распределить посты. Для этого надо кликать на соответствующих окнах до появления нужной эмблемы. Посты должны распределяться между всеми "держателями" сенаторов. Свободные посты достаются нейтральной партии.

GALLEY: BUY UNITS - Закупка новых торговых отрядов. В этом меню Вы сможете закупать новые караваны. С левого края экрана располагается восемь рамок с названием и характеристикой предлагаемого отряда. На выбор Вам предлагаются два наземных отряда: CAMEL - верблюжий караван, DONKEY - ослиный караван, четыре морских: LARGE COG, SMALL COG, LG GALLEY, SM GALLEY, различающихся по грузоподъемности и скорости движения. Для каждого отряда дается три характеристики: SPD - скорость движения за ход, CRG - грузоподъемность, PRICE - стоимость одного отряда. Как всегда в графе WEALTH Вы найдете сумму Ваших сбережений, а под ней - итоговую стоимость покупаемого отряда или группы (COST). На экране присутствует две кнопки:

Buy group - Эта кнопка позволит осуществлять покупку (после окончательного набора группы).
Clear - Отменить или выйти из меню.

Ниже располагается окно, в котором будет показана покупаемая группа. Для набора группы Вам надо кликнуть на рамке с нужным отрядом - и он появится в вышеупомянутом окне. Группу можно составить из стольких отрядов, сколько поместится в это окно, но этого делать не стоит, так как в городе не хватит товаров, чтобы заполнить все свободные сундуки в караванах, входящих в данную группу, и Вы только напрасно потратите деньги. Помимо этого, в меню Вы найдете список городов с названием START GROUP AT, в котором Вы сможете указать город, где должна будет формироваться группа караванов.

Как Вы уже заметили, есть два типа наземных караванов. Разницу между ними составляет только место применения: верблюдов лучше использовать на дорогах, проходящих через пустыни, а ослов - на всех остальных территориях. В основном это связано с такими природными явлениями, как песчаная буря, на которую верблюды почти не обращают внимания, и горный обвал, редко приносящий вред ослам.

Кнопка с изображением книги

READ MESSAGES - Просмотр сообщений. Эта кнопка позволяет просмотреть сообщения, получаемые Вами в начале каждого тура.

DRAFT MESSAGE - Посылка сообщений. Вы можете не только читать, но и посылать сообщения Вашим конкурентам. Для начала Вам надо выбрать, кому Вы будете посылать что-либо. Для этого кликните на одной из кнопок с эмблемой под надписью SEND MESSAGE TO. Далее, в трех строчках, Вы можете набрать текст сообщения. К тексту Вы можете добавить некоторую сумму денег, указав это в окне AND...FLORINS. Сообщение может быть нескольких типов:

Send message - Обыкновенное сообщение.
Proporse pact - Заключить временный договор.
Run for doge - Попросить поддержку на выборах главы города.
Run for pope - Попробовать получить поддержку на выборах Папы.
Send map info - Вы также можете отослать участок карты с исследованной Вашими караванами территорией. Для этого кликните на KM и, удерживая кнопку мыши, пе-

ремещайте курсор, пока не выделите нужный участок. Затем надо кликнуть на этой кнопке.

CITY REPORT - Рапорт о городах. В этом меню Вы найдете полезную информацию о городах. У левого края меню находятся четыре рамки с эмблемами игроков. Если рамка зеленого цвета, то данный игрок может всегда воспользоваться гостеприимством города, а если красного, то игрок не может войти в город и производить в нем торговые операции. Также в рамке стоит одно из трех слов: OWNER - данный игрок контролирует город и может решать, кого пускать, а кого нет; ACCESS - город игроку доступен; DENIED - игрок в город не допускается. Если Вам принадлежит какой-либо город, то Вы можете либо открыть город для конкурентов (для одного или всех), либо закрыть. Для этого надо кликнуть на рамке с эмблемой нужного игрока. Слева от КР в отдельных окнах выдается информация о названии города и страны, для которого дается информация на экране, название товаров, на производстве которых специализируется город и отряд, стоящий на охране города. Также Вы найдете здесь окно со списком городов и КМ. Кликнув на кнопке TO WAREHOUSE, Вы попадете на склад, расположенный в выбранном городе, и сможете произвести соответствующие операции. И в самом низу показан товар, хранящийся на складе в городе в данный момент.

MERCENARIES - Наемники. Из этого меню Вы узнаете о своих наемниках. Меню полностью похоже на описанное в предыдущей главе, только вместо кнопки HIRE в нем стоит кнопка REMOVE, позволяющая отпустить наемников.

TRADE GROUPS - Торговые группы. Здесь Вы сможете узнать все о всех Ваших торговых группах. Естественно, что меню начинается с окна, в котором показаны перевозимые группой товары. В окне GROUP... Вы увидите состав торговой группы. Из следующего окна Вы узнаете скорость группы - SPEED, грузоподъемность - CAPACITY, защищенность - DEFENSE. В окне TRADE ROUTE можно узнать, между какими городами курсирует группа (если Вы дали ей такое задание). Под ним располагается окно со списком групп.

COMMODITIES - Товары. Самое важное меню, позволяющее узнать разницу цен на товары в разных городах. У левого края также располагается окно с товарами. В окне под КМ дается название товара. А под этим окном Вы найдете небольшую справку о данном виде товара. Самая важная часть этого меню заключена в таблице, состоящей из нескольких граф: PRICE - цена товара; CITY NAME - название города, для которого приведены сведения; AV - количество товара в городе; DMD - количество товара, которое город может купить в течение текущего хода; OPEN - открыт для Вас город или нет. Правила пользования: в рамке с товаром кликнуть на рисунке нужного, в таблице найти город, в котором данный товар стоит дешево, и город, в котором Вы сможете продать этот товар с прибылью. Не забывайте учитывать количество находящегося в одном городе товара, и количество, которое другой город может купить.

PLAYER GRAPH - Графики. Здесь Вы узнаете о результатах своей и других игроков деятельности. Это меню появится также и после окончания игры. Сначала перед Вами появится таблица с набранными очками за прошедшее число туров, которое указывается в строке...TURN GAME SCORES. Затем в строчках AVERAGE PIRATES, AVERAGE STORMS и

OPPONENT DIFFICULTY MODIFIER будет указана сложность игры из-за активности пиратов, штормов и Ваших конкурентов. Сама таблица содержит следующие пункты: CREST PLACE - эмблемы игроков; NAME WORTH - имя игрока и стоимость его недвижимости; DIFFICULTY MULTIPLIER - сложность игры для данного игрока; RATING RANK - популярность и полученное звание. Кликнув на DONE, Вы попадете во вторую часть меню. Под заголовком PLAYER GRAPH SCREEN Вы найдете графическую таблицу деятельности игроков. Осями графика служат RATING - популярность и TURN - количество туров. Так как таблица может разместить данные только за последние 30 туров, то для перелистывания Вы можете воспользоваться кнопками PREVIOS и NEXT. Под ними Вы найдете еще четыре кнопки (ONE, TWO, THREE, FOUR), позволяющие оставить в графике кривую для одного или нескольких игроков. Под заголовком CURRENT STATUS Вы обнаружите упрощенную первую часть меню. Здесь также найдете число прошедших туров TURN... и показания RATING и WORTH. Кликнув на DONE, Вы вернетесь к игре.

Торговля

Основной способ зарабатывания денег в этой игре, впрочем, как и в нашем мире, - купить что-нибудь подешевле, а продать, естественно, подороже. Торговля осуществляется с помощью караванов, состоящих из кораблей или вьючных животных (верблюдов и ослов). Само собой разумеется, что чем больше у Вас караванов и чем короче их путь, тем быстрее наполняется Ваш кошелек. Приобрести товар можно только в городах (если, конечно, Вы не собираетесь пиратствовать), попасть в которые Вы можете не всегда. Поэтому прежде, чем покупать товар, назначать каравану маршрут, убедитесь, что город для Вас открыт.

Приведя отряд в город, Вы сможете, кликнув на кнопке BUY/SELL, попасть на экран меню купли/продажи товара. Большую часть этого меню занимает таблица с товарами и их стоимостью. В каждом городе существует определенный набор товаров, которыми можно обзавестись в любой момент, но изобилие не всегда означает дешевизну. Рисунки товаров, находящихся в городе и подлежащих купле-продаже, раскрашены, и при наведении на них курсора в строке подсказок дается их количество. Рисунки остальных, отсутствующих товаров выполнены в черно-белых тонах, и при наведении курсора в строке подсказок будет стоять "ноль". Сами товары в "рекламе" не нуждаются, кроме, пожалуй, "щитов", которые немного не вписались в таблицу. Их даже товаром называть нельзя, так как это охрана, которую Вы можете нанять для сопровождения караванов. В зависимости от города охрана может быть тяжелой (HEAVY или HVY) и легкой (LIGTH или LGT), на что и показывает размер щита. Хотя охране и придется еще доплачивать в конце тура, но она этого стоит потому, что сбережет Вам караван и товары при нападении пиратов как на воде, так и на суше. Слева от таблицы товаров Вы найдете название города, где находится караван, и количество имеющихся у Вас денег. Ниже находится рисунок торгового отряда со стрелками по бокам и "счетчиком" внизу, необходимым для перехода от одного отряда к другому, когда Вы управляете караваном. Кнопкой SELL Вы можете продать отряд, изображенный в этом окне. Если Вы продаете товар из каравана, то появляется кнопка UNIT MATCH, позволяющая продать весь товар со всего отряда, но после продажи товара первого каравана. Затем идет окно, разделенное на восемь частей. В зависимости от типа торгового отряда в нем может быть открыто 2, 4, 6 или все восемь "сундучков", в которые Вы можете положить купленный товар. Покупка делается

так: Вы кликаете на цветном рисунке товара, и курсор, принявший вид выбранного товара, помещаете на свободное место (сундучок), после чего снова кликаете мышкой. Кнопка SELL ALL позволяет продать весь товар, находящийся у выбранного отряда. Меню, вызываемое кнопкой COMMODITES, поможет узнать разницу цен на товары в разных известных Вам городах. Под надписью WAREHOUSE располагаются складские места. Чтобы воспользоваться ими, надо их купить. Для этого кликните на окне с серыми квадратиками, в результате чего получите заставку с предложением купить место за 250 фл. Согласившись, Вы приобретете один складской блок, состоящий из восьми мест (сундучков). Всего в каждом городе Вы можете приобрести по четыре таких блока. С помощью этих складов Вы можете запасать товары или использовать их как перевалочные пункты. В самом низу располагается окно подсказок. При наведении курсора на рисунок товара в нем (окне) Вы узнаете название товара, стоимость, количество в городе (AVAIL) и количество, которое город может купить (DEMANDED). Мешок TRASH нужен для уничтожения "ненужных" товаров. Для возвращения к игре кликните на DONE.

Этот способ применяется на первых стадиях игры, когда у Вас всего несколько караванов. Когда их число перевалит за десяток и когда Вы найдете более доходные маршруты, по которым караваны будет передвигаться постоянно, то Вы можете воспользоваться кнопкой с "кольцом" в основном экране и назначить торговым группам постоянный маршрут. Это сэкономит Вам время и силы, так как такой караван могут остановить только разбойники, погодные условия, эпидемии или отсутствие перевозимых товаров. В каждом случае Вы увидите информационное окно о произошедшем событии и в половине случаев должны будете решить, что делать дальше.

Разберемся с проблемой отсутствия товара. Когда Ваш караван по какой-либо причине покидает город с пустыми "сундуками", на экране появится предупреждающее сообщение: <THIS UNIT'S CARGO BOYS ARE EMPTY! MOVE OUT ANYWAY? (USE BUY/SELL BUTTON TO BUY CARGO)> - "Контейнеры этого отряда пусты! Продолжать движение? (кликните на кнопке BUY/SELL чтобы купить товар)". Если Вы ответите OK, то караван покинет город и двинется в указанное место, а кликнув на CANCEL - Вы вернетесь в меню купли/продажи. Чтобы избежать этого сообщения, наймите для каравана охрану. Тогда караван будет без остановок курсировать между городами, не вызывая подобного предупреждения.

Штормы, бури, обвалы и эпидемии

В игру введен ряд "реальных" неприятностей, к которым относятся явления, перечисленные в заголовке. И каждое из этих явлений имеет свой "ареал обитания".

Начнем с описания меню, появляющихся вместе с любым из явлений. Они, конечно, немного отличаются друг от друга, но состоят из одних и тех же элементов. Во-первых, это рисунок, характеризующий природные явления, который, правда, отсутствует в меню эпидемий. Во-вторых, это окно, в котором показан караван. В-третьих, это кнопка GO, "запускающая" меню в действие. Когда меню только появилось, оно отображает состояние дел до катастрофы. Теперь Вы нажимаете кнопку GO и смотрите в окне на то, что осталось от каравана после катастрофы. Иногда караван может остаться и невредимым, а иногда от каравана не остается и следов.

Штормы чаще всего буйствуют вдалеке от берега и поэтому корабль, плывущий у кромки материка, наименее подвержен действию этой стихии. А вот при исследовании

океанов Вы потеряете много кораблей, хотя некоторые корабли как-то умудряются пройти через три-четыре урагана и плыть дальше.

Бури, точнее песчаные бури, подстерегают Ваши караваны в пустынях. Верблюды, родившиеся в такой обстановке, на бури почти и не обращают никакого внимания в отличие от ослов. Поэтому старайтесь на маршрутах, проходящих через пустыни, использовать только верблюжьи караваны.

Обвалы, естественно, происходят при передвижении каравана по горам и результаты их зависят от случая.

С эпидемиями же дело обстоит намного хуже. Они возникают только в городах и сильно мешают торговле. О возникновении эпидемии Вас предупредят в начале хода и назовут пострадавший город. Если Вы все-таки решитесь послать в него караван, то при Вашем вхождении в зараженный город на экране высветится предупреждение и Вы можете еще раз взвесить все "за" и "против", прежде чем войдете в город. Если же Вы все-таки вошли, то перед выходом из меню купли/продажи появится небольшое меню с окном, в котором изображен состав каравана. В этом окне Вы и увидите, что случилось с караваном в зараженном городе. Эпидемия редко отпускает свои жертвы живыми. Эпидемия свирепствует 2-4 тура, и Вы можете понести большие расходы. Это особенно опасно для "автоматических" караванов, курсирующих между городами. Их надо останавливать до входа в город, либо ждать прекращения эпидемии, либо отправлять в другое место. Если Вы не смогли вывести действующий по программе караван из зараженного города, то на следующий тур, следуя заданной программе, караван войдет в город, но Вас уже не предупредит. В результате караван может заразиться и Вы его потеряете. Чтобы узнать об окончании эпидемии, кликните на городе (правый клик) и поищите подсказку под названием города.

Пираты и ведение военных действий

Чем больше будет у Вас караванов, тем чаще Вам придется сталкиваться с пиратами и бандитами. Пиратский отряд может состоять как из одного отряда, так и из целой армии. Узнать их довольно просто: либо по рисунку (потрепанный корабль или всадник с саблей), либо вызвав информацию о подозрительном отряде. Посмотрите в окне с отрядом на эмблемы у ног каждой фигурки. Если там находится череп с костями, то это пираты, и Вы можете спокойно их атаковать. Мелкие бандитские соединения появляются без предупреждения, и узнать о них можно только натолкнувшись на них. Но в начале хода Вы можете получить сообщение о появлении бандитской армии возле какого-либо города. Для уничтожения грабителей Вы можете нанять отряд наемников, а для защиты караванов Вам придется нанимать охрану. Кстати, есть относительно простой способ уничтожения больших скоплений грабителей или пиратов: возьмите одиночный торговый караван, придайте ему восемь отрядов охраны (или столько, сколько допускает численность отряда) и введите такой отряд в город, занятый бандитами. И в начале следующего тура Вы узнаете количество пострадавших с обеих сторон, так как грабители, находясь в городе, всегда атакуют расположенные там караваны или войска. Иногда Вам предоставляется возможность сбежать от пиратов. При этом Вы получите вопрос: <BRIGANDS SIGHTED! ATTEMPT TO ESCAPE?> - и, ответив "да", можете благополучно следовать дальше, но постарайтесь потом направить в то место отряд наемников, так как караван в следующий раз может и не избежать нападения. Если же пираты напали на Ваш кара-

ван, то появится небольшая заставка с заголовком <PIRATE ATTACK!>. Она состоит из рисунка и двух окон, в которых показан состав сражающихся отрядов. Кликните на GO и посмотрите, что осталось после битвы.

Помимо уничтожения пиратов, наемниками можно захватывать города или уничтожать караваны других игроков, что расценивается как пиратство. Уничтожением караванов Вы можете добиться "разорения" конкурента, но и будете также терять популярность среди народа и вызовете ответные действия пострадавшего. Полностью уничтожить хотя бы одного из игроков весьма проблематично, но снизить число их караванов и нанести удар по их бизнесу - очень даже реально. Это связано, по-видимому, с двумя вещами: конкуренту идет доход с поместья, на который он может купить хотя бы один торговый отряд за два тура, и нет возможности атаковать и захватить город Венецию, в котором все начинают свою деятельность. С остальными городами дело обстоит несколько попроще: Вы можете атаковать любой город, название которого написано красным цветом и который не пускает Ваши торговые караваны. Атакуя города, названия которых выполнены зеленым или желтым цветом, Вы теряете доступ в эти города, понижается Ваша популярность, и Вам придется платить компенсацию. Но, захватив город, Вы получите выбор: передать его под управление Венеции, а значит, открыть для всех или оставить себе и решать, для кого из конкурентов открыть доступ в город, а кому - закрыть.

Для того чтобы атаковать город, караван или пиратов, надо поместить наемников на ту же клетку, где находится атакуемый объект и сделать на нем правый клик мышью. В результате появится информационное меню о караване или городе, о которых уже рассказывалось, и Вам останется указать цель или просто кликнуть на ATTACK. Вы также можете атаковать караван, находящийся в городе. Для этого, вызвав информационное меню о городе, кликните на GROUPS.

При атаке караванов других игроков и городов, торгующих с Венецией, Вы сначала получаете предупреждение о том, что атакуете своих союзников и Вы еще можете отказаться от атаки, кликнув на "NO". После атаки Вы получите сообщение о причитающейся с Вас компенсации и о потере популярности: <CAUGHT ATTACKING VENETIANS! PAY... IN REPARATIONS! LOSE... IN POPULARITY!>. Разгромив чужой караван, Вы можете в награду получить капитулировавший отряд вместе с грузом. После разгрома города, что подтвердит надпись <VICTORY!>, Вы получите вопрос: <DO YOU WISH GRANT CONTROL TO VENICE?>, ответив на который "да", Вы отдадите город под протекторат Венеции, чем можете повысить свою популярность. Если ответите "нет", то город останется под Вашим контролем, и Вы сможете контролировать доступ в него.

Когда численность солдат в отряде наемников в результате потерь упадет, то Вы можете либо отпустить этот отряд и нанять "свежий", либо поместить такой отряд в город и ждать, пока он не восстановит свои силы и наберет прежнее количество солдат.

Сообщения

Их Вы будете получать в начале каждого тура, и все они будут адресованы только Вам. Из них Вы узнаете много интересных подробностей и сможете подготовиться к различным неожиданностям. Большинство текстовых сообщений имеют по краям две эмблемы: левая принадлежит тому, кто послал сообщение, а правая тому, кто его получает, то есть Вам. На этом экране доступно две кнопки:

NEXT MESSAGE - Данная кнопка нужна для получения следующего сообщения.

EXIT READING - С помощью этой кнопки Вы сможете вернуться в меню.

Сначала разберем наиболее распространенные текстовые сообщения:

THE CITY OF... WAS EXCOMMUNICATED BY THE POPE - Указанный город отлучен от церкви.

THE POPE HAS CALLED A HOLY CRUSADE - Папа приказал начать крестовый поход.

THE POPE IS VERY SICK - Папа сильно болен.

THE POPE DIED OF NATURE CAUSES - Папа умер естественной смертью.

... OF YOUR CARDINALS DIED - Несколько Ваших кардиналов умерло.

A SENATOR (DOGE, CARDINAL или POPE) OF THE... (одного игрока) FACTION WAS ASSINATED BY... (другим игроком) - Указанное лицо, принадлежащее одному игроку, было убито другим игроком.

THE SENATOR (DOGE, CARDINAL, POPE) WAS ASSASSINATED BY... - Указанная личность убита названным игроком.

NEXT TURN IS THE NEXT DOGE ELECTION - В следующем туре состоятся выборы главы города.

... WON THE DOGE ELECTION - Названный игрок избран председателем парламента.

THE DOGE APPOINTED YOU COUNSIL HEAD (GENERAL, ADMIRAL, ROAD BULDIER) - Председатель парламента назначил Вас генералом (адмиралом или строителем дорог).

ACCORDING TO RUMOR, AN ARMY WAS SPOTTED NEAR... - Возле указанного города собралась армия, угрожающая Вашему спокойствию.

... (имя игрока) OPENED... (название города) TO VENICE FOR TRADE - Один из игроков открыл такой-то город для торговли.

THE PLOGUE HAS HIT... - В названном городе началась эпидемия.

... IS A REGENT CHANGE, IS NOW OPEN TO VENICE - Руководство города открыло город для торговли с Венецией.

I'LL HAVE REVENGE FOR YOUR UNPROVOKED ATTACK - Один из Ваших обидевшихся конкурентов грозит отомстить Вам за неспровоцированное нападение.

... BEGAN CONSTRUCTING THE FAMILY VILLA или... ADDED ON TO THEIR VILLA - Один из игроков построил или улучшил свою виллу.

A SENATOR IN THE... FACTION WAS FOUND GUILTY OF TREASON AND HANGED - Сенатор из упомянутой фракции признан виновным в измене, и народ требует наказать его.

... (источник слуха) SAID, ... (обвиняемый) "IS A GENOESE BASTARD" - То, что взято в кавычки, постоянно изменяется. Этот текст, сопровождаемый рисунком с толпой, показывает, что думает народ об указанном игроке. А эти мысли возникают у народа в большинстве случаев с подсказки клеветника, нанятого противником. Что-либо хорошее здесь Вы не найдете, и если клевета направлена на Вас, то можете ожидать упадка своей популярности.

Помимо текста изредка будут появляться и "картинки".

Если пираты напали на Ваш караван или город, то среди сообщений появится меню, в котором основную часть занимает КР, отцентрованная на подвергшемся нападению объекте. По бокам карты располагаются два окна, в которых Вы узнаете потери атакующих (ATK LOSES) и защищающихся (DEF LOSES). Внизу обнаружится комментарий: <ONE OF YOUR GROUPS WAS ATTACKED> - одна из Ваших групп атакована: <FRIENDLY CITY WAS ATTACKED> - союзный город атакован.

Когда Вы захватили какой-либо город и закрыли его для остальных, то склады Ваших конкурентов "сгорают". В этом случае или когда Вы наняли поджигателя и поджог удался, в сообщениях появится данное меню. В верхней строчке будет указано название города - <WAREHOUSE FIRE IN...>. Здесь также Вы столкнетесь с КР, КМ и комментарием: <... BINS OF WAREHOUSE OWNED BY... (потерпевший) WERE BURNED BY... (поджигатель)>.

И осталось, пожалуй, единственное сообщение, получаемое Вами во время передвижений Ваших караванов. Если Вы первыми заходите в новый порт, то получаете приз вместе с небольшой денежной премией, что сопровождается таким текстом: <YOU HAVE FOUND... (название предмета) HERE! IT IS SENT BACK TO VENICE FOR A PROFIT OF... (деньги)>.

Вот, пожалуй, и все, осталось только добавить: "Счастливого пути и удачного бизнеса!".

QUAKE V1.01

Фирма	ID Software
Год выпуска	1996
Управление	KEYBOARD, MOUSE, JOYSTICK
Видео режимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16

Свершилось ! На рынке игр появилось новое творение фирмы ID SOFTWARE - QUAKE. Многие любители давно ожидали его появления, и вот... Что сразу же бросается в глаза - это принципиально новый подход к изображению монстров, да и всего ландшафта в целом. Теперь, идя по лестнице, Вы поднимаете голову, как и в реальной жизни, плавая под водой, видите преломление лучей света, ну а если рядом взорвется граната, то, как и в реальной жизни, Вас накроет взрывной волной. Игра изобилует различными ловушками и секретами, всегда можно ожидать врага со спины, и как всегда в любимом стиле ID SOFTWARE в игре много крови.

Наличие большого количества спецэффектов стало возможным благодаря новому подходу к графике. Как и обещали создатели игры, методы построения графики потрясают, монстры просчитываются практически в реальном времени. Убитые монстры всегда лежат в том же положении, в каком застала их смерть (т.е. их можно обойти и рассмотреть с разных сторон). Прекрасно сделаны и звуковые эффекты, благодаря которым Вы можете еще глубже проникнуть в суть игры. Гремящие цепи подъемников, тяжкие вздохи зомби, жуткий рев растревоженных монстров - все очень натурально и правдоподобно.

На этот раз создатели игры не обошли вниманием сюжет и предысторию игры. Вы являетесь лучшим полевым агентом отдела безопасности. И вот однажды шеф срочно вызывает Вас к себе. Начальник секретной лаборатории рассказывает о новом, секретном устройстве телепортации. Если его усовершенствовать, появится возможность переносить грузы и людей из одного места в другое практически мгновенно. Однако имеются сведения, что кто-то, называющийся QUAKE, также разработал подобное устройство и собирается использовать его в военных целях. По мнению ученых, QUAKE не с Земли, а из какого-то другого измерения. И вот Вам, как лучшему из лучших работников отдела безопасности, поручено найти и остановить QUAKE. Итак , задание получено, и Вас телепортируют на вражескую территорию, в загадочный мир, о котором толком никто ничего не знает... Ясно только одно: с "хлебом - солью" там Вас не встретят.

Главное меню

Итак, приступим к описанию начального экрана игры. На нем находится главное меню. Выбор пунктов меню осуществляется курсорными клавишами, а подтверждение - нажатием на "ENTER". Вызов главного меню возможен и из игры. Для этого достаточно нажать клавишу "ESC" (является так называемой "горячей" клавишей), причем при входе в меню игра останавливается.

SINGLE GAME

Начало игры для одного человека. Здесь также осуществляется сохранение игры и загрузка отложенных партий.

NEW GAME - Выбор этого пункта позволит Вам начать новую игру.

LOAD - Загрузить ранее записанную игру.

SAVE - Записать игру.

MULTIPLAYER

Многопользовательский вариант игры. Следует сказать, что для такой игры Вам нужно иметь некоторый опыт связи нескольких компьютеров в единую сеть. Учитывая это, а также то, что игра приобретает совершенно другие горизонты при игре нескольких человек, мы посвятим этому отдельную главу.

OPTIONS

В этом меню задаются различные настройки игры.

CUSTOMISE CONTROL - Переопределить клавиши управления. В этом меню можно закрепить за каждым действием свою клавишу управления. Подведя курсор к интересующему Вас действию (например, стрелять), нажмите "ENTER", это позволит задать новую клавишу. На выполнение каждого действия можно задать максимум две клавиши. Существует одно ограничение: Вы не можете использовать функциональные кнопки, а также клавишу " ~ "(тильда).

Если за каким-либо действием уже закреплены две клавиши, Вы не можете задать еще одну. Чтобы перезадать их, нужно нажать клавишу "BACKSPACE" - это приведет к удалению всех предыдущих клавиш, закрепленных за данным действием. После этого установка клавиш ведется как написано выше. Ниже приведено описание всех доступных действий.

В начале списка находятся самые необходимые в игре клавиши:

Attack - Выстрел из оружия.
Change weapon - Циклическая смена оружия. Выбирается только то оружие, для которого имеются боеприпасы.
Jump/swim up - Прыжок.
Walk forward - Движение вперед.
Backpedal - Движение назад.
Turn left - Поворот налево.
Turn right - Поворот направо.
Run - Бежать. Действует совместно с клавишами движения. Очень полезная кнопка, но в игре есть возможность, переключив опцию Always run, заставить Вашего героя передвигаться бегом постоянно.

Следующая группа клавиш дает Вам возможность перемещаться вбок - это позволяет уходить от огня противника, не терять его из вида:

Step left - Шаг влево.
Step right - Шаг вправо.
Side step - Переключение клавиш поворота на шаги.
Иногда, когда Вы целитесь в противника, он может находиться выше или ниже уровня горизонта, клавиши, перечисленные ниже, облегчат этот процесс.

Look up - Посмотреть вверх.
Look down - Посмотреть вниз.
Center view - Установить экран по центру.
Далее следуют две клавиши, с помощью которых можно временно переключить клавиши управления движением - на просмотр. Этот режим называется LOOK AROUND.

Mouse look - Клавиша, переключающая управление режимом. LOOK AROUND на мышь,
Keyboard look - на клавиатуру.
Теперь рассмотрим процесс плаванья. Его можно осуществлять как кнопками LOOK UP/DOWN (изменить направление движения), так и кнопками класса SWIM (перемещение в горизонтальной плоскости).

Swim up - Плыть вверх.
Swim down - Плыть вниз.

В этом списке отсутствуют клавиши выбора оружия, но это и понятно: они закреплены за каждым конкретным оружием и их нельзя перезадавать.
Каждому оружию соответствует цифровая кнопка. Вот их перечень: за кнопкой "1" закреплен топор; "2" - винтовка; "3" - двустволка; "4" - гвоздемет; "5" - перфоратор; "6" - гранатомет; "7" - пусковая ракетная установка; "8" - разрядник.
Обратите внимание на то, что игра запоминает все заданные клавиши, и в следующий раз при входе в игру Вы сможете управлять теми же кнопками, что и в прошлый раз.

GO TO CONSOLE - Консоль игры. Из нее можно задавать очень специфические настройки и команды игры, поэтому команды консоли выделены в отдельную главу. Вызов консоли возможен также при нажатии клавиши " ~ " (тильда).

RESET TO DEFAULT - С помощью этого пункта меню Вы можете установить все настройки по умолчанию. Это полезная функция, если Вы настроили что-то не так.

Дальнейшие пять пунктов меню осуществляют плавную настройку закрепленных за ними параметров при помощи движковых регуляторов. Перемещать движки регуляторов можно курсорными клавишами влево и вправо:

SCREEN SIZE - Этот пункт меню регулирует размер области просмотра экрана. Устанавливать размер экрана возможно и из игры. Для этого зарезервированы клавиши "+" и "-".

BRIGHTNES - Установить общую яркость экрана. Позволяет задать наиболее приятную Вашему глазу яркость монитора.

MOUSE SPEED - С помощью этого пункта можно задать чувствительность мыши. Возможно, управление с помощью мыши Вам покажется несколько медленным, но это можно исправить, заменив в драйвере мыши параметр "чувствительность" (DYNAMIC RESOLUTION). Надо отметить, что в играх подобного класса управление при помощи мыши очень удобно и именно с ее помощью многие люди добились потрясающих результатов.

CD MUSIC VOLUME - Настройка громкости музыки, воспроизводимой с CD (хотелось бы отметить, что не на всех звуковых картах можно регулировать звук таким образом).

SOUND VOLUME - Регулируя этот параметр, Вы можете настроить громкость звуковых эффектов.

Следующие четыре пункта меню OPTIONS могут быть установлены только в два значения: ON - включить, OFF - выключить. Выбор осуществляется как клавишами управления курсора, так и клавишей "ENTER".

ALWAYS RUN - Если Вы включите этот пункт, герой игры будет постоянно передвигаться бегом. Это позволяет обойтись без использования клавиши управления RUN, но при этом несколько усложняется управление, и к нему нужно привыкнуть. Поэтому этот режим используется обычно только в многопользовательском варианте игры или игроками, обладающими определенным опытом в прохождении игрушек данного класса.

INVERT MOUSE - Этот пункт интересен только игрокам, использующим мышь (такое же управление используется в симуляторах самолетов). После включения этого режима при просмотре и плаванье управление мышью инвертируется.

LOOKSPRING - Когда Вы используете мышь в режиме LOOK AROUND, Ваш экран остается в последнем выбранном положении. Если включить этот пункт меню, то после отжатия кнопки MOUSE LOOK, экран будет автоматически возвращаться в центральное положение. Если этот режим выключен, экран будет автоматически центрироваться после одного-двух шагов.

LOOK STRAFE - При включении этого пункта в режиме LOOK AROUND, поворот мыши влево и вправо будет заменен на шаги в соответствующие стороны.

VIDEO OPTIONS - Из этого меню происходит настройка видеорежима, в котором работает игра. После выбора этого меню появится экран с выбором доступных разрешений (зависит от используемой в Вашем компьютере видеокарты). Выбор разрешения осуществляется клавишей "ENTER". Чтобы узнать, поддерживает ли Ваша карта данное разрешение, нажмите клавишу "T". Запомнить выбранное разрешение можно нажав на клавиатуре "D". К сожалению, еще не каждая видеокарта может быстро работать в высоких разрешениях. Следует отметить, что Вы можете значительно расширить количество доступных разрешений, загрузив какой-либо драйвер, поддерживающий стандарт VESA 2. Наиболее распространенной программой данного класса является драйвер UNIVBE. Работа драйвера UNIVBE максимально проста: сначала Вам нужно запустить файл

UVCONFIG.EXE - он определит и протестирует видеокарту. Для того чтобы активизировать драйвер, Вам нужно перед запуском игры сначала запустить файл UNIVBE.EXE.

HELP

Здесь любители английского языка могут прочитать краткую информацию об игре.

QUIT

Последняя кнопка главного меню игры - выход в операционную систему. Игра спросит: действительно ли Вы хотите выйти из игры, если да - нажмите клавишу "Y", если нет - клавиши "N" или "ESC".

Начало игры

В этой игре сделано весьма своеобразное начало. Если в других играх подобного жанра в начале нужно было выбрать эпизод и уровень сложности, то здесь Вы сразу попадаете непосредственно в игру. Перед Вами открывается зал с тремя коридорами, каждый из которых отвечает за выбор уровня сложности игры. Самый левый коридор - это легкий уровень сложности (EASY SKILL), хотя создатели игры рекомендуют этот уровень для детей, новичкам лучше играть на нем. Коридор, находящийся по центру зала, приведет Вас на стандартный уровень сложности (NORMAL SKILL) - этот уровень сложности рекомендован для большинства игроков. И, наконец, выбрав самый правый коридор, Вы окажетесь на самом "тяжелом" уровне сложности (HARD SKILL) - несомненно, что на этом уровне должны играть только опытные игроки. В игре можно еще выбрать самый "крутой" уровень игры (NIGHTMARE) - что значит "ночной кошмар". На этом уровне сложности пройти игру сможет только человек, имеющий недюжинные способности. Вы спросите : "А где же вход на этот уровень сложности ?" Он спрятан в следующем зале.

После того как Вы прошли по одному из коридоров, предложенных вначале, Вашему взору открывается комната с четырьмя ответвлениями. Каждое ответвление соответствует входу на определенный эпизод. После прохождения каждого эпизода Вы будете снова попадать в эту комнату, но ответвления, ведущие к уже пройденным эпизодам, будут закрыты. Надо заметить, первым считается эпизод, находящийся слева - он самый легкий для прохождения, сложность на всех последующих эпизодах возрастает. Впоследствии, после прохождения всех эпизодов, пол в этой комнате разверзнется, и Вы сможете попытаться убить главного монстра - непобедимого SUB NIGGURATH. Дополнительно хотим сказать, что в самом правом коридоре спрятан вход на уровень NIGHTMARE. Для того чтобы попасть на него, Вам придется, спрыгнув в бассейн, прижаться к его самой ближней стенке. Таким образом, как бы скользя по стенке бассейна, Вы опуститесь на балку, находящуюся в нижней комнате. Затем, пройдя в темную комнату слева, можно найти вход на самый сложный уровень игры.

Теперь давайте рассмотрим управление движением Вашего героя. Описывая управление, будем опираться на клавиши, заданные создателями игры. В случае, если Вы установили свои клавиши управления, функции, выполняемые ими, могут несколько отличаться.

Передвигаться Ваш герой может с помощью клавиш управления курсором, клавиши "курсор вверх/вниз" позволяют герою двигаться вперед и назад. Клавиши "влево" и "вправо" отвечают за повороты героя. Для того чтобы герой побежал (начал быстрее двигаться) надо нажать клавишу "SHIFT" - эта функция действует только пока нажата дан-

ная клавиша. Если на Вашем пути встретятся расщелины или высокие ступени, их можно перепрыгнуть, для этого служат клавиши "SPACE" и "ENTER". С помощью прыжков можно уклоняться и от некоторых видов оружия противника.

Отдельно надо разобрать клавиши управления под водой, ведь плавая, Вы получаете полную 3-х мерную свободу перемещения. Клавиши передвижения действуют как и на суше, а вот клавиши LOOK UP/DOWN позволят Вам плыть вверх или вниз под заданным углом. Клавиши класса SWIM помогают изменять глубину, на которой плывет Ваш герой. Во время погружения клавиши, отвечающие за прыжки, можно использовать как аналог SWIM UP. Возможно, у Вас появится вопрос: "Почему так важно держаться на поверхности ?". На что хотим сказать: ведь в реальной жизни Вы не можете долго находиться под водой без воздуха, так и здесь, авторы игры предусмотрели ограниченный запас воздуха в Ваших легких. Реальность игры заключается и в том, что, однажды всплыв на поверхность, Вы уже не будете тонуть до тех пор, пока плывете. Дополнительно в игру введена еще одна особенность: выйти из воды можно только на достаточно пологом месте. Например, если берег слишком высок, Вам придется искать другое место, чтобы выбраться на сушу.

С клавишами стрельбы, мы думаем, все понятно: нажатие на "CTRL" приводит к выстрелу из выбранного в данный момент оружия. Если клавишу не отпускать, Ваш герой будет стрелять непрерывно.

Новым в игре является отсутствие клавиши "Использовать". Для того чтобы нажать кнопку или открыть дверь, Вам достаточно просто подойти к ним очень близко. Возможно, не все двери откроются перед Вами - это значит, что для их открывания требуется соответствующий ключ или нужно искать соответствующую кнопку. Когда кнопка находится высоко и Вы не можете дотянуться, значит для нажатия в нее надо выстрелить. Чтобы подняться на лифте, достаточно наступить на его подъемную платформу. Обычно, после того как Вы сойдете с платформы лифта, она возвращается в исходное положение.

Любой предмет берется автоматически, если он не взялся, значит количество данных предметов у Вас максимально. В случае бронежилета (ARMOR) - это означает наличие у Вас уже имеющейся более мощной защиты.

В игре существуют секретные двери, они обычно несколько выделяются из обычного фона стен. Большинство таких дверей открывается от выстрела в них, остальные открываются с помощью скрытых пластин и кнопок. Надо заметить, что открыть секретную дверь, используя разрядник, невозможно. Дверь также не откроется в случае попадания гранаты, однако, если граната взорвется поблизости от двери, она откроется.

Игровой экран

Основную часть экрана занимает область просмотра (на ней Вы видите "глазами" Вашего героя), несомненно, это самая главная часть используемого экрана. Снизу, сразу за областью просмотра, мы видим несколько групп индикаторов. Вы можете увеличивать область просмотра (нажимая клавиши "+" и "-"), при этом имеется возможность расширить ее настолько, что она займет весь экран.

Индикаторы, находящиеся под областью просмотра, образуют три полосы:

На первой полосе можно увидеть количество боеприпасов для каждого из видов оружия. В правой части полосы (при игре в DEATHMATCH) отображаются расцветки и количество очков для первых четырех игроков.

Посмотрев на следующую полосу, можно увидеть все доступное на данный момент оружие, причем выбранное в данный момент выделяется цветом. Цифры, подписанные в левой части иконок, соответствуют номеру оружия. В правой части этой полосы имеются кармашки для двух доступных в игре ключей, дополнительных устройств и магических амулетов.

На последней полосе отображается состояние бронежилета - цифра слева, здоровья - цифра по центру и количество боеприпасов для выбранного в данный момент оружия. Когда одно из чисел опасно приближается к нулю, оно выделяется цветом.

Дополнительно, нажав клавишу "TAB", Вы можете просмотреть сообщение со статистической информацией. На ней перечислено количество присутствующих и убитых на уровне монстров, найденных секретных помещений, затраченное на данный момент время и название уровня, на котором Вы находитесь. При игре в DEATHMATCH будет отображен счет шести игроков, вместе с их именами.

Сообщения:

Во время игры на экране могут появляться различные сообщения. Те, которые появляются в верхней части экрана, носят второстепенное значение: в них сообщается о взятии какого - либо предмета и прочие очевидные вещи. В случае, если сообщение появилось непосредственно по центру экрана, оно очень важно - не игнорируйте его.

Завершение уровня:

Для того чтобы завершить этап, Вам нужно войти в телепортатор перехода между уровнями. Такой телепортатор не всегда выглядит стандартно, на некоторых уровнях он выглядит как большие ворота. Новый уровень Вы начнете с тем же оружием, с каким покинули предыдущий, но при этом теряются магические и прочие, ограниченные по времени действия предметы.

Окончание эпизода:

После прохождения последнего уровня эпизода Вы попадаете в начальный зал игры. При этом из оружия у Вас остаются только топор и винтовка.

Вооружение

В игре доступно восемь различных видов оружия, давайте рассмотрим их:

AXE - Топор. Оружие ближнего боя, не расходует боеприпасов и при удачном стечении обстоятельств им можно убить. Но, мы надеемся, Вы понимаете, использовать его постоянно нет смысла.

SHOTGUN - Винтовка, как и топор, выдается Вам в начале каждого эпизода, но для нее нужны патроны. Это наиболее слабое оружие среди имеющегося в игре, исключая, конечно, топор.

DOUBLE-BARRELLED SHOTGUN - Двустволка - замечательное оружие, но имеет несколько недостатков: использует сразу два патрона, медленно перезаряжается и имеет

малую дальность стрельбы. Но, в общем, если Вы не нашли другого оружия, применение ее обоснованно.

NAILGUN - Гвоздемет. Это оружие как бы соединяет в себе две двустволки, соответственно в два раза повышается и скорострельность. При игре в DEATHMACH у него есть недостаток, видно след от выстрелов.

PERFORATOR - Перфоратор, хорошее скорострельное оружие. По сравнению с гвоздеметом обладает гораздо большей убойной силой. Соответственно увеличилось потребление боеприпасов.

GRENADE LAUNCHER - Гранатомет. Очень оригинальное оружие, из ствола вылетает граната и при столкновении с целью взрывается. Если граната не попала в цель, она взрывается через одну-две секунды. Когда противник наступает на гранату, она также взрывается. Выпущенная граната может срикошетить от стены и упасть рядом с Вами, поэтому в обращении с этим оружием будьте аккуратны - она может поразить и Вас.

ROCKET LAUNCHER - Пусковая ракетная установка. Данное оружие стреляет ракетами, они летят по прямой линии и имеют большую убойную силу. Взрыв происходит при столкновении с любой стенкой, поэтому старайтесь не использовать данное оружие против врагов, находящихся в непосредственной близости.

THUNDERBOLT - Разрядник, про это оружие можно сказать только одно, оно обязательно Вам понравится. Выстрел осуществляется длинным электрическим разрядом, убивающим все на своем пути. Как и у любого оружия, у разрядника есть недостаток, и он такой же большой, как и мощность оружия: если Вы выстрелите под водой, батареи моментально разрядятся и все живое на большом радиусе "всплывет вверх пузом" - понятно, что эпицентром этого события будете Вы и, естественно, первым и умрете, остаться в этом случае живым, можно только надев двухсот процентный бронежилет и взяв аптечку с 200% жизненной энергии.

Боеприпасы:

Восемь разновидностей оружия используют четыре типа боеприпасов. Каждый тип боеприпасов можно найти в соответствующих ящиках, причем ящики бывают двух типов - маленькие и большие. В больших ящиках находится вдвое больше боеприпасов, чем в маленьких.

Патроны - Используются винтовкой и двустволкой. В маленьком ящика содержится - 20 патронов.

Коробка гвоздей - Нужны для гвоздемета и перфоратора. В маленьком ящике помещается 25 гвоздей.

Гранаты - Ими заряжаются гранатомет и ракетная установка. Маленький ящик содержит 5 гранат.

Батареи - Используются только для разрядника. Каждая батарея содержит 8 плат, каждая из которых может обеспечить энергией на 2 секунды.

Ключи и магические знаки:

Для того чтобы открыть некоторые двери, Вам потребуются специальные ключи - на каждом уровне их может быть всего два.

На последних уровнях каждого этапа Вы должны найти по одному магическому знаку. После прохождения всех этапов с их помощью Вы сможете открыть секретную дверь в тайное убежище главного монстра.

Дополнительная амуниция:

Аптечка малая - Восстанавливает жизнь на 25 пунктов.

Аптечка большая - Повышает жизнь до 200 пунктов, но так как жизненная энергия не может быть больше 100 процентов, действие аптечки постепенно уменьшается и останавливается на 100 пунктах.

ARMOR - Бронежилет. Уменьшает потери, наносимые выстрелами противников. Бывает трех разновидностей: зелено-голубой(самый слабый - 100%), желтый и красный (самый сильный - 200%).

BIOSUIT - Костюм биологической защиты. Позволяет в течение некоторого времени плавать под водой или находиться в агрессивной среде, не нанося вреда своему здоровью. Он, к сожалению, не поможет, если Вы упадете в лаву.

RING OF SHADOWS - Кольцо невидимости. Делает Вас практически невидимым. Монстры Вас не заметят, если Вы не стреляете. Но при игре в DEATHMACH Ваши противники увидят легкую тень - не надейтесь быть полностью невидимым.

PENTAGRAM OF PROTECTION - Защитный знак. На время действия этого знака Вы становитесь полностью неуязвимым.

QUAKE POWER - Супермощность. Усилитель мощности оружия. После приобретения этой магии убойная сила Вашего оружия увеличивается в четыре раза. Будьте особенно осторожны с гранатометом и ракетной установкой.

Напоследок хотелось бы дать совет: можно обойти какой-либо предмет и подобрать его впоследствии, когда в нем возникнет большая необходимость.

Окружающая обстановка

Взрывы - На некоторых военных объектах находятся радиоактивные контейнеры. Выстрелив в них, Вы можете получить взрыв большой силы, думаем, понятно, что находиться в непосредственной близости от них - не рекомендуется. Лучше выстрелить в такой контейнер, когда рядом с ним находится враг.

Вода - Вы можете плавать как на, так и под водой, однако нужно периодически всплывать, для того чтобы набрать очередную порцию воздуха.

Агрессивная среда - Плавать в ней не рекомендуется, так как из-за ядовитых выделений у Вашего героя убывает жизненная энергия. Находиться там можно только в BIOSUIT.

Лава - Если быстро пробежать по ней, возможно, Вы останетесь живы, но энергии потеряете много.

Ловушки - В игре есть множество различных ловушек и западней, классифицировать их нет смысла. Каждый раз, нажимая кнопку или выполняя какое-либо действие, не забывайте предусмотреть возможность ловушки.

Телепортеры - Это быстрый способ перемещения между некоторыми залами, во время переноса издают очень характерный звук. После шага в телепортер Вы немедленно переместитесь на приемную часть телепортера. Если во время телепортации на пластине приемника кто-либо стоял, он будет немедленно убит.

Хотим Вам сказать: монстры достаточно умны для того, чтобы не активировать свои ловушки, однако с Вашей помощью они могут в них попасть. Также некоторые монстры умирают в воде или в агрессивной жидкости, и абсолютно все обыкновенные монстры умирают в лаве.

Монстры:

В игре имеется несколько типов монстров, как не трудно догадаться, все они злобные и опасные враги. Но ведь Вы имеете достаточно оружия, чтобы уничтожить их всех !? Давайте познакомимся с ними:

ROTTWEILER - Сторожевая собака, быстро бегает и норовит вцепиться в горло.

GRUNT - Самые распространенные в игре враги. Расправиться с ними не составляет труда, даже с помощью обыкновенной винтовки.

ENFORCER - Практически идентичны предыдущим монстрам, но несколько умнее. В качестве дополнительной защиты на них надет бронежилет.

KNIGHT - Люди, закованные в латы, в качестве оружия имеют меч. Поэтому нападать на них лучше с некоторого расстояния.

DEATH KNIGHT - Эта версия рыцарей более агрессивна, чем предыдущая. Помимо меча они имеют магическое дальнобойное оружие, выстрелы от которого охватывают довольно большую территорию.

ROTFISH - Что-то типа пираньи, думаем, Вам не стоит знакомиться с ними слишком близко, а уничтожить их довольно легко, но не забудьте, что не стоит пользоваться разрядником.

ZOMBIE - Эти живые мертвецы могут доставить Вам много неприятностей. Из стрелковых видов оружия покончить с ними не удастся, т.к. они будут подниматься снова и снова! Стреляйте в них гранатами и ракетами, чтобы разнести их на куски, после этого их тяжкие вздохи перестанут Вас беспокоить.

SCRAG - Летающие личинки гигантских шмелей , в качестве оружия используют свои скорострельные и дальнобойные жала.

OGRE - Каннибалы восьмифутового роста. В ближнем бою весьма опасны из-за бензопилы. На дальнем расстоянии применяют гранатомет. Расправиться с таким монстром легче всего скорострельным оружием, например перфоратором. При дуэли с ним рекомендуем активно пользоваться клавишами STEP LEFT/RIGHT - это поможет избежать гранат, которыми орг активно Вас забрасывает. Убивать его лучше со значительного расстояния, так как встреча с пилой может кончиться весьма плачевно.

SPAWN - Очень подвижный прыгающий слизняк, быстро перемещается. При смерти взрывается, поэтому, когда стреляете в него, старайтесь отойти подальше, а это довольно трудно сделать. В больших скоплениях - очень опасны, однако по одному их легко перестрелять. Кстати, этот вид монстров очень нелюбим остальными представителями мира QUAKE.

FIEND - Злой гибрид кенгуру и пантеры, на близком расстоянии очень опасен. При этом достаточно тупое животное - двигается всегда прямо на Вас. Убить его легче всего встав за какой-либо преградой.

VORE - Опасная помесь человека и паука, стреляет довольно мощным оружием. Однако, воспользовавшись разрядником, его нетрудно уничтожить.

SHAMBLER - Большой белый медведь со знаниями мага, очень опасен, так как использует в качестве оружия нечто вроде разрядника, то есть может добраться до Вас с любого расстояния. Против него хороша тактика "выстрелил-спрятался". Во время его выстрела происходит некоторая задержка, если в этот момент попасть в монстра из ракеты или гранаты, он не выстрелит.

Заметим, что рекомендуемые нами методы уничтожения монстров не являются обязательными, возможно, Вы предпочтете другие способы. Старайтесь выработать свою тактику, возможно, для Вас она будет более приемлема.

В игре существует еще два вида монстров, их можно выделить в отдельную группу, как монстров-хозяев:

С первым из них Вы встретитесь в конце первого эпизода, разберем прохождение этого уровня.

Нужно взять магический знак и по любому из коридоров пройти на диаметрально противоположную сторону зала, там Вы найдете лифт. Поднявшись на лифте, вы увидите две дорожки, проходящие вдоль бассейна с лавой, пройдя до центра одной из них, вы увидите кнопку - эта кнопка опустит один из двух электродов. Пройдя по противоположной дорожке, опустите второй электрод, затем нажмите на кнопку, находящуюся около

подъемника лифта. После этого монстр, буянящий в бассейне, получит электрический заряд, и электроды поднимутся обратно. Повторите процедуру с электрошоком несколько раз, до смерти монстра.

Второй монстр находится на самом последнем, завершающем, уровне. Уничтожить его очень просто, убив шамблера, стоящего рядом с главным монстром, Вы откроете дверь в коридор. Пройдя до конца коридора, Вы увидите телепортатор, теперь обратите внимание на летающую звезду - это конечная точка телепортатора, находящегося перед Вами. Дождитесь, когда летающая звезда будет проходить через тело главного монстра, и телепортируйтесь. Если Вы все сделали правильно, герой окажется внутри монстра и разрубит его тушу топором.

Многопользовательский вариант игры

MULTIPLAYER

Это очень заманчивый тип игры, после прохождения любой игры каждому человеку становиться ясно - компьютер пока еще далек по интеллекту от человека. Но создатели игр, подобных QUAKE, всегда предоставляют Вам возможность сыграть друг против друга. Действительно, где еще можно получить такое удовлетворение от одержанной победы, ведь твой противник не бездумная машина, слепо подчиняющаяся программе, а хитрый и изворотливый ум такого же человека?

Методов игры может быть три, причем только два из них реально отличаются:

COOPERATIVE - Группа из нескольких человек должна найти выход с уровня. При выходе с уровня одного человека - выходят все, независимо от их месторасположения. Если Вас подстрелят в каком-либо месте уровня, Вам придется начать игру сначала, при этом остальные игроки будут продолжать играть.

DEATHMATCH - Эта версия игры для настоящих профессионалов, Вы оказываетесь на уровне, один на один с таким же человеком или группой людей. Задача каждого из игроков - уничтожить как можно больше противников. За каждого убитого дается одно очко - фраг. По количеству полученных фрагов определяется победитель. Если во время игры Вас подстрелили, заново Вы появитесь на уровне в одном из случайно заданных мест.

TEAM GAMES - Групповая игра, это комбинация из предыдущих вариантов. Игроки собираются в группы определенного цвета, и подсчет фрагов идет для группы в целом, а не для каждого игрока в отдельности.

При игре в MULTIPLAYER появляются дополнительные клавиши управления. Это клавиша "T" - используется для передачи сообщения напарнику и клавиша "SPACE", которую нужно нажать, чтобы снова появиться в игре в случае, если Вас убили.

Сообщения, передаваемые другими игроками, отображаются в верхней части экрана вместе с информацией, от кого это сообщение пришло.

Теперь несколько подробней о том, как собственно начать играть.

После того как Вы выбрали опцию MULTIPLAYER из главного меню, раскрывается новое меню, состоящее из трех пунктов:

JOIN A GAME

Подключиться к игре. Соединение компьютеров может быть четырех типов: MODEM - с помощью модема, DIRECT CONNECT - игра на двух компьютерах, соединенных по COM портам с помощью специального кабеля, IPX и TCP/IP - протоколы сетевой поддержки (только при наличии сетевых карт класса ETHERNET). После выбора метода соединения перед Вами появится свое меню настройки для каждого из режимов. Как Вы понимаете, для настройки этого меню требуется определенная квалификация, поэтому, если Вы не уверены в своих действиях, обратитесь к специалисту.

NEW GAME

Это меню практически полностью соответствует предыдущему, с той лишь разницей, что игрок, выбравший это меню, считается сервером (главным компьютером), а игрок, подключающийся (JOIN A GAME), - клиентом (подчиненным), их может быть несколько.

SETUP

Зайдя в это меню, Вы можете настроить общие характеристики игры.

HOSTNAME - Название узла, к которому Вы подключаетесь.

YOUR NAME - Имя, под которым Вы будете фигурировать в игре.

SHIRT COLOR - Цвет безрукавки Вашего героя.

PANTS COLOR - Цвет штанов героя.

ACCEPT CHANGES - Подтвердить внесенные Вами изменения.

Консоль

Кроме графики, от подобных игр QUAKE отличает экран консоли: зная определенные ключевые слова, Вы сможете очень необычно настроить игру. Насколько необычно ? Прочитайте ниже.

Вызов консоли производится нажатием клавиши "~" (тильда), перезадать другую клавишу нельзя. Ключи вводятся в командной строке, ввод подтверждается нажатием клавиши "ENTER". Все введенные Вами команды запоминаются, вызвать одну из ранее введенных можно нажав клавиши управления курсором: вверх - выбор более старой команды или вниз - более новой.

Итак, перечислим наиболее нужные команды, доступные из консоли:

Ключевые слова, отвечающие за видеорежимы:

VID_DESCRIBEMODES - выдать список доступных разрешений,

VID_MODE <номер> - установить разрешение,

TIMEREFRESH - посчитать скорость работы видеосистемы.

А теперь объясним, для чего нужна эта группа ключей. Например, Вы решили поиграть с более высоким графическим расширением. Для этого надо зайти в меню OPTIONS и установить нужный Вам режим. А как определить, "тянет" (достаточно ли мощный стоит процессор и хороша ли видеокарта) ли Ваш компьютер этот режим ?

Делаем следующее:

Вводим ключ VID_DESCRIBEMODES, на экране появится список доступных режимов, выбираем режим, который хотим попробовать, например 5.

Переходи в этот режим: VID_MODE 5.

Тестируем скорость: TIMEREFRESH.

После выполнения последней команды на экране появится приблизительно следующая надпись: 5.6 SECONDS (22.4 FPS) - это время выполнения теста и количество экранов, прорисованных видеокартой за одну секунду. Нас интересует число в скобках: если оно больше 20, Вы можете играть спокойно, Ваша видеокарта и процессор достаточно мощны, ну а если число меньше 20, желательно сменить разрешение на более низкое.

Эту последовательность действий можно повторить для нескольких видеорежимов и выбрать сочетающий быструю работу и хорошее разрешение. Хотим напомнить, что Вы можете увеличить список доступных разрешений, загрузив драйвер UNIVBE.

Ключевое слово, отвечающее за гравитацию:

SV_GRAVITY <число> - установка уровня гравитации.

Вы когда-нибудь мечтали побродить по луне? Введите SV_GRAVITY 5 и насладитесь этими ощущениями. Хотите попасть на Юпитер ? Пожалуйста: SV_GRAVITY 65000.

Вводите любое разумное значение, но только не переусердствуйте, а то, прыгнув при гравитации 5 и приземлившись при 65000, Вы рискуете остаться без костей.

Ну и, конечно, любимые всеми нами секретные коды:

NOCLIP - проходить через стены,

FLY - летать,

GOD - режим бессмертия,

IMPULSE 9 - Вам доступны сразу все виды оружия,

MAP E<эпизод>M<уровень> - переход на любой уровень любого эпизода.

<u>В заключение хотелось бы дать несколько советов:</u>

Если Вы не можете найти выход, пройдите снова по всему уровню, возможно, где-то открылась дверь, а Вы этого не заметили.

Некоторые монстры люто ненавидят друг друга, воспользуйтесь этим.

Оставляйте в запасе бронежилеты, возьмите их позднее, когда надетый в данный момент придет в негодность.

Не оставляйте большие аптечки на потом, все равно при переходе на следующий уровень у Вас окажется не более 100 пунктов жизни.

От выстрелов противника легче всего уходить клавишами STEP LEFT/RIGHT.

Заходя в новый зал, сначала осмотритесь (легче всего это сделать воспользовавшись функцией LOOK AROUND) - это может избавить Вас от неприятных неожиданностей.

Если Вы попали в ловушку, не спешите отчаиваться, скорее всего из нее есть выход.

Плавая под водой, не забывайте периодически появляться на поверхности.

Не забывайте, что пользоваться под водой разрядником очень опасно.

RAYMAN

Фирма	UBI Soft
Год выпуска	1996
Управление	KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE

Наверное, каждый помнит то трепетное чувство ожидания Чуда, которое охватывало Вас в детстве при встрече с любимыми героями мультиков - такими отважными, сильными, ловкими, а главное, находчивыми. Да что там в детстве, думаем, ни один взрослый не сможет остаться равнодушным, увидев на экране любимого героя, который вновь с честью выходит из самых рискованных ситуаций.

RAYMAN - это, в первую очередь, потрясающе красивый мультфильм - он не разочарует самого взыскательного ценителя графики. Кроме того, сценарий игры предполагает Ваше непосредственное участие в судьбе главного героя: его успешное продвижение по уровням зависит не только от ловкости Ваших пальцев, но и от грамотно выбранной стратегии прохождения игры, а также от того, насколько успешно RAYMAN будет сотрудничать с другими героями. Эта красивейшая игра будет дарить Вам и Вашим детям настоящее маленькое Чудо каждый день.

Добро пожаловать в Сказку, где вполне можно встретить фею, где сам способен на чудеса и где Добро непременно побеждает Зло!

Основное меню

Перемещение по всем меню осуществляется вертикальными и горизонтальными стрелками на клавиатуре с последующим нажатием клавиши "ENTER". Основное меню состоит из следующих пунктов:

START

Клавиша запуска игры. Нажав ее, Вы попадаете в подменю, состоящее из списка отложенных партий (записанных игр может быть не более трех). Напротив первой строки находится "боксерская перчатка", перемещая которую путем нажатия стрелок на клавиатуре Вы выбираете одну из отложенных ранее игр. Каждая строка содержит следующую информацию о записанной игре: имя игры, количество жизней RAYMAN'а на момент записи (цифра, следующая за лицом RAYMAN'а), количество возможных дополнительных попыток игры в случае потери всех жизней (цифра, следующая за будильником) и степень прохождения игры - в процентах.

Выбрав игру, Вы можете нажать одну из трех клавиш:

COPY - Скопировать записанную игру.

ERASE - Стереть записанную игру.

START - Собственно запуск игры.

OPTIONS

Настройка игры, их задание необходимо для адекватной работы игры на Вашем компьютере и для Вашего удобства. Нажав эту клавишу, Вы попадаете в соответствующее подменю:

MUSIC - Можно включить музыкальное сопровождение игры, выбрав режим "On", или выключить его - режим "Off" (только для обладателей CD - версии).

SOUND - Задает громкость звукового сопровождения (управляется простым нажатием стрелки "влево" или "вправо").

SETUP KEYS - Здесь Вы можете назначить собственно клавиши управления RAYMAN'ом:

Left - Движение влево.
Up - Движение вперед.
Right - Движение вправо.
Down - Движение назад.
Jump - Прыгать.
Fist - Бросать.
Action - Совершать возможные действия.
Default choice - Вернуться к предыдущему набору управляющих клавиш.
Exit - Выход из подменю.

SETUP PAD - Используется в случае игры с использованием Joystick'а, для его включения и калибровки.

GRAPHICS DETAILS - Установка уровня графики в игре (настройка видеорежимов). Здесь Вы можете менять следующие показатели:

Smooth - Меняется просто нажатием горизонтальных стрелок.
Video mode - Предлагается выбрать из трех видеомоделей - PCI1, PCI2 и VESA.
Frequency - Частота - 60 или 50 (определяется техническими характеристиками Вашего компьютера).
Scores - Возможность просмотреть таблицу рекордов.
With background - Игра проходит на каком-либо красочном фоне (режим "On") или просто на фоне черного экрана (режим "Off").
Exit - Выход из подменю.

CREDITS

Информация о программистах, создавших игрушку.

EXIT

Выход из игры.

Уровни игры

Начав игру, Вы попадаете на экран, который полностью занимает КАРТА, правда, видимой является только та ее часть, на которой расположены реально пройденные уровни и по одному новому уровню на каждую "ветвь" пути.

Вверху экрана написано общее название местности, внизу название уровня. Ваше путешествие начинается в лесу - "THE DREAM FOREST" (лес мечты), уровень - "PINK PLANT WOODS" (розовые леса). По мере прохождения игры Вы сможете посетить и другие уголки леса ("MOSKITO'S NEST" - гнездо москитов) или осмотреть достопримечательности местной лагуны("ANGUISH LAGOON"), а также осмотреть местные живописные музыкальные холмы ("BONGO HILLS" из "BAND LAND").

Уровни обозначены золотыми "печатями", на каждой из которых отражено, насколько полно пройден данный уровень. Дело в том, что на каждом уровне RAYMAN должен освободить весьма симпатичные семейства крылатых шариков, томящихся в ожидании его прихода в клетках. Каждое такое освобождение фиксируется на "печати" - в специальном углублении появляется фиолетовая мордочка. Уровень пройден на 100%, если пустых углублений не осталось (всего их 7 на каждой "печати").

Между видимыми уровнями на карте проложены "дорожки", по которым RAYMAN может путешествовать, выбирая любой из них. Для начала игры на выбранном уровне необходимо нажать "ENTER". Возвращение обратно на карту возможно только при прохождении всей системы подуровней данного уровня. Для облегчения прохождения на подуровнях встречаются "фотографы", их очень легко узнать по экзотической одежде и стоящему рядом картонному пейзажу. Сфотографировавшись у него, Вы обеспечиваете себе в случае потери жизни (но не последней) возврат именно на это место уровня.

Кроме того, уже после прохождения первого уровня у Вас на карте появляется пункт записи - он обозначен "печатью" с шляпой, выбрав эту "печать", Вы можете записать текущую игру.

Основная цель при прохождении любого уровня - освободить из клеток максимальное число семейств фиолетовых шариков, сохранив при этом как можно больше жизней и собрав как можно больше волшебных голубых шариков.

Выход с уровня обозначен указателем с восклицательным знаком.

Призовой уровень

Проходя уровень, Вы можете встретить забавного человечка в синем цилиндре. Он будет предлагать пройти бонусовый (призовой) уровень, для этого Вы должны ему отдать 10 голубых шариков из вашего запаса. Отдав их, Вы попадаете на экран, где Вам дается задание найти какое-то количество этих шариков за ограниченное количество времени (время - в правом нижнем углу экрана). После команды "GO" Вы можете стартовать. Если до истечения времени Вы успели набрать необходимое количество шариков, то Вас поздравят с успехом и подарят еще одну жизнь. Если же Вы не успели собрать заданное количество шариков, то жизнь, конечно, не добавится, но набранное количество шариков прибавится к Вашему текущему числу, причем если их суммарное количество будет больше 10 штук, то Вы можете сразу же попытаться пройти призовой уровень еще раз. При повторном успешном прохождении жизнь Вам уже не дадут, а просто поздравят с успехом и сообщат время прохождения уровня.

Основной экран

На основном экране собственно и разворачиваются все события, то есть он показывает ту или иную местность, по которой путешествует RAYMAN.

В левом верхнем углу экрана имеется информация об имеющихся у Вас в запасе, на данный момент, жизнях- это цифра, расположенная рядом с лицом RAYMAN'а. Кроме того, под этой цифрой находится ряд цветных шариков, отражающих состояние Вашего "здоровья" в текущей жизни: наличие красных шариков означает, что Вас уже пытались убить (количество желтых шариков равно количеству попыток Вас убить).

В правом верхнем углу экрана Вы видите набранные очки, которые выражены количеством собранных волшебных голубых шариков.

В нижней части основного экрана Вы можете видеть тексты обращения к Вам некоторых персонажей игры (например, феи или Тарзана).

Враги

На всех уровнях RAYMAN`у приходится бороться с разными врагами, но некоторые из них встречаются на протяжении игры повторно, только с новыми, более совершенными способностями.

Например, на первом уровне его основные враги - это "зеленые человечки" двух видов, высокие и маленькие. Высокие убивают только при непосредственном контакте, а маленькие могут "пугать" и на расстоянии вытянутой руки. Кроме того, еще есть маленькие синенькие шарики - они тоже весьма злобные и опасные недруги, тем более, что они настолько маленькие, что RAYMAN не может их убить, пока они ходят по земле, а не прыгают или летают. Массу неприятностей Вам может причинить усатый мужчина с пистолетом, из которого вылетают тоже весьма опасные "настольные лампы". Все эти враги встречаются и на ряде других уровней, где, помимо них, могут встречаться еще и, скажем, крайне драчливые кузнечики, которые к тому же могут и взлетать, а иногда колонны, на которых Вы стоите, могут ожить и начать метать молнии из глаз, причем делают они это весьма метко. Кроме того, иногда встречаются особо крупные монстры вроде гигантской осы или монстра с громадным ртом, из которого при каждом Вашем ударе вылетает один из "зеленых человечков".

С обычными (т.е. наземными) врагами RAYMAN может сражаться весьма успешно, а вот в случае "стреляющих колонн" Вам может помочь только собственная ловкость и быстрота. С хищными рыбами, вылетающими из воды, вступать в поединок бессмысленно (их нельзя всех уничтожить), лучше мимо них просто аккуратно пройти.

К монстрам нужен индивидуальный подход: "плюющегося монстра" можно только перепрыгнуть с минимальной потерей жизни, а вот осу надо обязательно победить, причем она станет Вашим лучшим другом и даже позволит летать на себе.

Друзья

Наверно RAYMAN'у пришлось бы совсем туго, если бы не своевременная помощь друзей. В самом начале своего путешествия он совсем безоружен: его единственным оружием является только его ловкость и хитрость - врагов он может только перепрыгивать или прятаться от них (пригибаясь к земле - DOWN или ползая - одновременное нажатие вертикальных стрелок на клавиатуре).

Но это же сказка, а в каждой сказке обязательно должна быть фея, вот и RAYMAN встречается с феей, которую зовут BETILLA. Фея говорит, что хочет помочь и одаривает его новой силой - теперь у него есть перчатка, к тому же фея объясняет, как пользоваться этой силой. Она еще неоднократно встретится RAYMAN'у, улучшая его боевые способности, с помощью которых он будет с честью выходить из самых критических ситуаций (например, впоследствии фея научит RAYMAN'а висеть в воздухе и летать, т.е. он сможет в прыжке цепляться за выступы, чтобы попадать в недоступные ранее места).

Друзьями могут стать и бывшие враги, как, например, в случае с гигантской осой, победив которую, RAYMAN находит себе друга, с которым они вместе продолжат путешествие.

Иногда друзья могут дарить RAYMAN'у очень полезные вещи, без которых он не смог бы пройти дальше. Так на уровне "SWAMPS OF FORGETFULLNESS" (болото забвения) местный "абориген" - Тарзан в благодарность за то, что RAYMAN достает ему его одежду, висящую на дереве, дарит волшебное семечко (MAGIC SEED), из которого вырастают цветы, поднимаясь по которым, можно спастись от наводнения.

Способности

Изначально RAYMAN может двигаться во всех направлениях, прыгать, прижиматься к земле и ползать (управление осуществляется с клавиатуры в соответствии с заданными Вами клавишами). Кроме того, он может "пугать" врагов - это осуществляется нажатием клавиши, соответствующей функции ACTION из стартового меню.

После встречи с феей у него появится перчатка белого цвета, которая используется в качестве оружия (нажав соответствующую клавишу, ее можно бросать во врага). Если при броске задержать нажатие на некоторое время, то сила удара увеличивается пропорционально задержке (для уничтожения врага необходимо либо два "обычных" удара, либо один "усиленный", т.е. с задержкой). Кроме того, бросая перчатку, удобно сбивать высоко висящие ягоды, которые затем RAYMAN использует в качестве трамплина, чтобы добраться до ранее недоступных предметов.

По мере прохождения уровней RAYMAN будет находить золотые перчатки, их лучше стараться не пропускать (достаточно прыгнуть "сквозь" перчатку, чтобы ее взять), т.к. они служат для увеличения силы удара (все враги уничтожаются вдвое меньшим числом ударов).

На каждом уровне есть несколько маленьких сувениров - " RAYMAN на пьедестале" - взяв их, Вы получаете дополнительную жизнь.

Кроме того, полезно собирать как большие красные шарики с белой буквой "P" (они добавляют дополнительно здоровья в текущей жизни - у Вас становится не 3, а 5 желтых шариков в левом верхнем углу экрана), так и маленькие красные шарики с буквой "P" (они добавляют один желтый шарик Вашего здоровья).

Весьма полезны и искрящиеся голубые шарики: набрав их 100 штук, Вы получаете еще одну дополнительную жизнь.

Краткие рекомендации

Будьте как можно более любопытны: облазьте все лианы, заглядывайте во все уголки, прыгайте по деревьям - там Вы можете найти много весьма полезных и нужных вещей.

На протяжении всей игры рекомендуется не только стрелять и бить, но и весьма полезно думать головой, проявлять находчивость (например, сбив большую синюю ягоду на голову "зеленому человечку", можно запрыгнуть на нее, ну а оттуда уже открывается гораздо лучший обзор, т.е. можно заметить что-либо полезное, но не видное с земли).

Попасть на карту выбора уровней можно либо пройдя текущий уровень, либо с начала текущего уровня, где есть указатель со стрелкой налево.

Полностью выйти из игры возможно в любой момент, нажав клавишу "ESC" и подтвердив свое желание выйти.

Мы думаем, что игра Вам понравится: хотя в ней и нет тех трехмерных "наворотов", что в QUAKE, но нет и той мрачной, угнетающей графики, отвратительных монстров, заставляющих вздрагивать воплей и стонов, разлетающихся ошметков плоти, так что RAYMAN является приятным исключением из целого ряда подобных игрушек. Счастливого Вам сказочного путешествия!

SLAVES

Фирма	HO-User
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD
Видео режимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster

Данная игра относится к стратегическо - экономическим играм и является польским клоном такой известной игры, как WARCRAFT I, с некоторыми элементами от не менее известной стратегии COMMAND & CONQUER.

Сюжет игры взят из реальных событий средневековой Речи Посполитой (Польши) и состоит из ряда военных миссий, которые Вам необходимо выполнить. Развитие сценария происходит в "реальном времени", то есть действующие лица (в дальнейшем будем называть их юнитами), Ваши и вражеские (которыми управляет компьютер), могут перемещаться независимо от того, чей сейчас ход, что более динамично и играбельно, нежели чем в пошаговых стратегиях.

Все миссии в игре делятся на два типа:

В миссиях первого типа необходимо провести данного Вам героя в магический круг, используя для его защиты или освобождения войска, дающиеся в начале миссии. Как правило, этим персонажем является друид или колдунья Ванда.

В миссиях второго типа Вам придется не только воевать, отстаивая свое поселение от полчищ наседающих врагов, но и заниматься хозяйственными делами, строительством новых построек и созданием армии.

Игра легка в освоении, так как построена от простого к сложному. Если Вас разочарует та легкость, с которой Вы пройдете несколько первых миссий - не обольщайтесь своим полководческим талантом, в дальнейшем Вам придется изрядно повоевать, прежде чем удастся добиться долгожданной Победы. Защищаться от полчищ врагов будет совсем непросто, не говоря уже о полном разгроме базы противника.

К сожалению, в игре нет возможности попрактиковаться на отдельных сценариях, но пройти ее хотя бы один раз стоит, так как Вы сможете получить массу удовольствия от хитроумных военных операций и неплохой музыки, которая звучит в фоновом режиме.

Стартовое меню

Запустив игрушку и посмотрев вступительные кадры, Вы попадете в стартовое меню, которое представляет собой ряд из трех вертикальных кнопок с сопутствующими надписями:

NOWA GRA

Подведя курсор мыши к этой кнопке и нажав левую клавишу мыши (в дальнейшем эти действия мы будем называть "кликнуть мышью" или нажать клавишу), Вы сможете начать новую игру.

Нажав на эту клавишу, Вы начнете свой нелегкий поход в борьбе за польскую корону. Первая миссия стоит особняком и отличается от всех последующих, поэтому остано-

вимся на ней поподробнее. В ней Вам предстоит отвоевать свою деревню, которую пытаются разрушить враги, воспользовавшись Вашим недолгим отсутствием. После того как все неприятельские силы будут уничтожены, Вам необходимо будет восстановить разрушенные ими постройки и добить оставшиеся вражеские соединения.

После прохождения первой миссии перед Вами появится карта Польши, поделенная на территории. Справа в нижней части экрана Вы увидите надпись - POZIOM:, и под ней три вертикальные кнопки. Подведя указатель мыши к одной из них и нажав левую клавишу мыши, Вы сможете задать уровень сложности, на котором будете проходить данную миссию. Активная кнопка будет окаймлена светлой рамочкой.

TATWY - Самый легкий уровень (он установлен по умолчанию).

SREDNI - Средний уровень сложности.

TRUDNY - Самый сложный уровень.

Снизу под картой имеется надпись: "SELECT YOU NEXT QUEST", предлагающая Вам выбрать район на карте, который Вы собираетесь захватить. Границы районов на карте изображены синим, красным и темно-серым цветом. Красным цветом обведены районы, которые контролируете Вы. Синим мерцающим цветом - районы, принадлежащие врагу, на которые Вы можете напасть. Темно-серым цветом районы, принадлежащие врагу, захват которых на данном этапе игры невозможен.

Наведя курсор мыши на один из мерцающих синих районов и кликнув на него левой клавишей мыши, Вы начнете свою миссию по его захвату. На карте появится надпись: "WE ATTACK" ....(название района, который Вы будете атаковать). Кликнув еще раз левой кнопкой мыши, можно получить краткую информацию о предстоящей миссии, которую, впрочем, если есть затруднения с английским языком, можно и не читать. После еще одного клика левой кнопкой мыши Вы попадете в основное игровое окно.

WCZYTAJ GRE

Загрузить отложенную партию.

KONIEC

Выход из игры.

Основное игровое окно

Игровое поле состоит из основной части, где разворачиваются действия игры, занимающей большую часть экрана. В начале игры Вы видите лишь небольшой участок карты, на котором расположены Ваши юниты и постройки, вся остальная часть карты закрашена черным цветом. По мере продвижения Ваших юнитов "закрытая" часть территории будет открываться Вашему взору. Также открывать карту можно при помощи магии друидов.

С правой стороны экрана расположен ряд вспомогательных кнопок и шкал. В правом верхнем углу расположено окно статуса, показывающее выбранного юнита (постройку) и имеющее два столбика, слева и справа от изображения юнита (постройки). Слева от изображения юнита (постройки) в окне статуса находится цветной столбик, показываю-

щий количество жизненной силы у данного юнита (или состояние постройки). Он может принимать три цвета: Зеленый - для здорового юнита (крепкой постройки). Желтый - для раненого юнита (начавшейся разрушаться постройки). Красный - для юнита, находящегося "на грани смерти" (постройки, близкой к разрушению). Чем выше столбик, тем больше жизненной энергии у данного юнита.

Справа от изображения юнита в окне статуса расположен столбик, который показывает количество магической энергии у друидов и колдуньи (синим цветом), опыт у рыцарей (красным цветом) или наличие свободного места в постройке для найма и содержания юнита (желтым цветом). Под этим окном, слева, расположен вертикальный ряд кнопок.

Справа от них находится шкала в виде термометра с делениями напротив расположенных слева от шкалы термометра вертикального ряда кнопок. На этом "термометре" белым столбиком показано количество молока, которое производится в Вашей деревне (молоко необходимо для питания войск). На расположенных слева от столбика кнопках появляются изображения юнитов или построек, для которых имеется достаточное количество молока. В некоторых миссиях на этой шкале установлен ограничитель красного цвета, выше которого уровень молока не поднимается. На начальных миссиях Вам доступны не все постройки и виды войск (они будут добавляться с прохождением уровней). Как осуществить постройку здания или юнита, мы рассмотрим позже.

В случае, если у Вас выбран какой-либо юнит (в верхнем окне), на этих кнопках появляются символы команд и действий, которые может производить данный юнит.

Последней кнопкой в этом столбце расположена клавиша со стилизованной буквой "M". Кликнув на эту клавишу курсором мыши, Вы откроете в левом верхнем углу уменьшенную карту игрового поля. Если кликнуть на нее еще раз, то карта закроется (тоже самое возможно нажав на клавиатуре латинскую букву "M").

На этой уменьшенной карте красными точками отображаются вражеские соединения, красными прямоугольниками - вражеские постройки, белыми точками и прямоугольниками - Ваши соединения и постройки. Желтые точки на карте обозначают специальные магические места, о которых мы расскажем позже.

Слева внизу вертикально расположены две клавиши:

OPCJ

Кликнув мышью на эту клавишу, Вы попадете в меню настроек, где устанавливаются некоторые параметры звукового сопровождения, скорости игры и скроллинга (прокрутки) экрана. Вверху посередине расположены два ряда из трех кнопок. В левом столбце кнопки имеют символ динамика, а в правом символ перечеркнутого динамика. Активные кнопки выделены светло-серой рамкой. Слева от этих кнопок имеются надписи:

SOUND - Звуковые эффекты.

SPCH - Речь.

MUSIC - Музыкальное сопровождение.

Нажав на клавишу с динамиком или перечеркнутым динамиком, Вы можете включить или выключить звуки, речь или музыку.

Слева от кнопок с надписью MUSIC расположены вертикально три шкалы. У каждой шкалы имеется "бегунок" посередине, показывающий текущее значение громкости, и по краям шкалы - кнопочки со стрелками для уменьшения или увеличения значения данного параметра. Верхняя шкала устанавливает громкость музыкального сопровождения.
Средняя шкала с надписью слева от шкалы:

SCROLL SPEED - Устанавливает скорость перемещения курсора мышки по карте.
Нижняя шкала с надписью слева:

GAME SPEED - Устанавливает скорость протекания игры.
Посередине внизу расположена клавиша:

KONIEC - Служит для возврата на игровое поле.

MENU

Нажав на эту клавишу, Вы попадете в новое меню, состоящее из пяти вертикально расположенных кнопок. Рассмотрим их по порядку - сверху вниз.

SAVE GAME - Служит для сохранения игровой ситуации. Нажав на эту клавишу, Вы попадете в меню, состоящее из пяти вертикально расположенных кнопок. Верхние четыре служат для сохранения отложенной партии, т.е. можно сохранить четыре любые игровые ситуации. При нажатии на одну из них фон данной клавиши изменится на черный и появится какая-нибудь надпись, заканчивающаяся символом курсора - "_". При помощи клавиатуры Вы можете убрать эту надпись и набрать, например, свое имя. Нажав после этого на клавиатуре кнопку "ENTER", Вы сохраните свою игровую ситуацию под выбранным именем и автоматически возвратитесь в игру.

LOAD GAME - Служит для загрузки сохраненной игры. Нажав на эту клавишу, Вы войдете в новое меню, состоящее из пяти вертикально расположенных кнопок. Верхние четыре служат для восстановления четырех сохраненных игровых ситуаций. Подведя курсор к одной из них и нажав правую клавишу мыши, Вы загрузите выбранную сохраненную ситуацию и попадете в игру на момент сделанной записи.

TRY AGAIN - Вы сможете начать текущую миссию сначала.

BACK TO GAME - Служит для возврата на игровое поле.

KONIEC - Служит для выхода из игры. После нажатия на нее на экране появится черный прямоугольник с надписью "YOU REALLY WANNA EXIT?", а в нижней части этого прямоугольника две клавиши. Слева клавиша с надписью OK - для подтверждения выхода из игры. Правая клавиша NO для отказа от данной операции.

Строительство построек

Если в миссии необходимо будет проводить строительство, то с самого начала этой миссии у Вас будет как минимум одно строение. Наведя на него указатель мыши и нажав левую клавишу, выберите данное строение. При этом на игровом поле данная постройка окажется в белой рамке. В окне статуса появится уменьшенный вид этого строения. Левый столбик около окна статуса покажет крепость этой постройки. При нападении на эту постройку вражеским юнитом столбик будет уменьшаться, меняя окраску с зеленой сначала на желтую, а затем - на красную. Когда столбик исчезнет совсем, здание будет разрушено. Аналогично можно просмотреть крепость вражеского здания.

Под окном статуса, слева от столбика, показывающего количество молока, на вертикальном ряде кнопок появятся обозначения построек и юнитов, которые может производить данное здание. Эти символы появятся только в том случае, если столбик молока достиг отметки кнопки, позволяющей строительство указанного объекта.

Решив, какую постройку Вы собираетесь строить, подведите к этой кнопке курсор мыши и нажмите левую кнопку. На основном игровом поле, слева вверху, появится название выбранной постройки, а курсор приобретет вид прямоугольника, обозначающего здания или постройки. Надо отметить, что строения, за исключением заборов, можно строить только у дороги и на открытой части карты. Если прямоугольник, обозначающий будущее здание имеет красный цвет, то в данном месте строить здание невозможно. Перемещая курсор мыши, добейтесь того, чтобы прямоугольник приобрел белый цвет. В этом месте можно заложить постройку здания, нажав левую клавишу мыши. Нажав правую клавишу, Вы отмените строительство данного здания.

Внимание! То, что Вы заложили здание, не значит, что оно уже построено и готово функционировать. Нет! Вы заложили только фундамент. Как превратить заложенный фундамент в красивое крепкое здание, мы рассмотрим ниже, при описании управления юнитами.

Управление юнитами

Для того чтобы выбрать юнит, необходимо подвести к нему указатель мыши и нажать левую клавишу. При этом в окне статуса появится изображение этого юнита. Слева от окна статуса Вы увидите столбик зеленого, желтого или красного цвета, показывающий жизненную силу этого юнита. Справа от окна статуса может появиться столбик синего или красного цвета. Столбик красного цвета показывает опыт рыцарей, а столбик синего цвета показывает уровень магической энергии у друида или колдуньи.

На кнопках, расположенных слева от шкалы молока, появятся символы действий, которые может производить данный юнит. Их мы рассмотрим позднее, когда будем давать характеристики юнитам.

Для того чтобы объединить нескольких юнитов в группу, необходимо: подвести указатель мыши к месту расположения группы, которую Вы хотите выбрать; нажать левую клавишу манипулятора мышь; не отпуская левую клавишу, передвинуть манипулятор - мышь так, чтобы необходимые юниты оказались внутри появившегося серого прямоугольника; после того как вся группа окажется внутри прямоугольника, отпустить левую клавишу.

При этом каждый из выбранных юнитов будет находиться в серой рамке, а один юнит, характеристики которого будут отображены в окне статуса, будет находиться в белой рамке.

Для перемещения выбранного юнита или группы юнитов необходимо подвести курсор мыши, имеющий вид четырех белых сходящихся стрелок, к месту назначения и нажать правую клавишу манипулятора. Если выбранный юнит или группа юнитов по каким-то причинам не может попасть в точку назначения, курсор приобретет вид красного перечеркнутого круга.

Для атаки вражеского соединения необходимо выбрать юнит или группу юнитов, которым Вы хотите провести атаку, навести курсор мыши на вражеское соединение (при этом курсор манипулятора примет вид четырех сходящихся красных стрелок) и нажать правую клавишу мыши.

Необходимо отметить, что атаковать можно не только вражеские соединения, но и вражеские постройки, некоторые заборы и сухие или сгоревшие деревья. Запомните, что заборы и деревья могут быть атакованы только рабочими и друидами.

Описание построек

TOWN HALL - Основная постройка. Позволяет строить:

Build road - Дороги.
Build barn - Коровник.
Choppers and hunters - Дом, где производятся рабочие и лучники.
Druid - Дом, где производятся друиды.

BARN - Коровник позволяет производить и содержать до трех коров.

CHOPPERS AND HUNTERS - Позволяет производить рабочих и лучников. Одно такое здание позволяет содержать шесть юнитов, а также строить:

Warriors - Здание, где производятся воины.

DRUID - Здание, где производятся друиды и колдуньи. Каждое такое здание может поддерживать три юнита.

WARRIORS - Здание, где производятся меченосцы и копьеметатели. Каждое такое здание может содержать до четырех юнитов. Это здание также позволяет строить:

Build hedge - Фундамент заборов.
Knight - Дом рыцарей.

KNIGHT - Дом рыцарей. Позволяет производить рыцарей. Одно такое здание может поддерживать одного рыцаря.

HEDGE - Изгородь. При ее строительстве так же, как и при строительстве зданий, закладывается основание изгороди. Чтобы получить из основания изгородь, необходимо произвести те же самые действия, что и для получения зданий из фундамента.

ROAD - Строительство дорог и закладка оснований мостов через реки. Строительство моста из основания аналогично строительству зданий.

Описание юнитов

COWS - Коровы, основные производители молока. Производятся в BARN (коровнике). Выбрав корову и указав ей на траву, нажав правую клавишу мыши, Вы отправите ее пастись. В окне статуса в правом столбце, имеющем белый цвет, можно наблюдать, как корова, поедая траву, набирает молоко. После того как этот столбик заполнится до конца, корова сама вернется в коровник, и в процессе дойки молоко пополнит Ваши запасы. В дальнейшем Вы сможете использовать его для постройки новых зданий и юнитов (является эквивалентом денег в данной игре).

CHOPPERS - Рабочие. Могут возводить из фундамента здания, заборы и мосты. При необходимости могут выступать в роли воинов, но по сравнению с другими юнитами они сражаются очень слабо. Также они могут рубить сухие деревья и уничтожать вражеские заборы. Для рубки сухих деревьев необходимо выбрать рабочего и навести курсор мыши на изображение сухого дерева (при этом курсор примет вид сужающихся четырех красных стрелок) и нажать правую клавишу мыши. Для строительства рабочими здания, забора или секции моста необходимо выбрать рабочего и навести курсор мыши на изображение фундамента, при этом курсор примет вид перекрещенных пилы и молотка. Далее нажать правую клавишу мыши. Аналогично можно производить ремонт поврежденных зданий.

HUNTERS - Охотники. Несмотря на свое название, в игре используются в качестве воинов. Они сильнее рабочих, но слабее других воинов.

SWORDSMANS - Меченосцы, первые из настоящих воинов. Они боеспособнее охотников и рабочих.

SPEARMANS - Копьеметатели, их сила приблизительно равна силе меченосцев. Но копьеметатели, в отличие от меченосцев, метают копья, причем могут поражать противника с большего расстояния и наносить больший урон, чем охотники.

KNIGHTS - Рыцари. Самые сильные из имеющихся воинов, которых Вы можете производить. При выбранном рыцаре правый столбик окна статуса показывает опыт рыцаря. Чем больше врагов убил рыцарь, тем больше его опыт, и, следовательно, он становится боеспособнее.

WITCH - Колдунья, довольно слаба в ближнем бою. В качестве оружия использует голубые магические молнии. Основное ее достоинство состоит в том, что при наличии у нее достаточного количества магической энергии, которая отображается правым синим

столбиком в окне статуса, может создавать вокруг себя защитное поле, непроницаемое для атак противника. Для создания этого поля необходимо выбрать колдунью и нажать клавишу с разноцветными точками, появляющуюся на одной из кнопок под окном статуса, при наличии достаточного количества магической энергии у колдуньи. Поддержание этого поля требует постоянного расхода магической энергии, поэтому по истечении какого-то времени оно исчезнет. Со временем магическая энергия восстанавливается.

DRUID - Друид, в бою не сильный, но очень полезный юнит благодаря своим магическим способностям. При умелом использовании один может уничтожить значительное количество врагов. При выбранном друиде правый синий столбик в окне статуса показывает количество магической энергии у него, она возрастает с течением времени. DRUID может производить следующие действия, отображаемые на кнопках под окном статуса. При нажатии кнопки с изображением открывающегося куска карты друид открывает вокруг себя значительную часть карты, не видимую ранее, значительно большую, чем открывают другие юниты. При нажатии на клавишу с изображением огня друид может насылать на противника огненный дождь. Для того чтобы это сделать, необходимо: выбрать друида, нажать на клавишу с изображением огня, подвести курсор мыши на игровом поле на то место, где находится вражеский юнит, на которого Вы хотите наслать огненный дождь, и нажать правую клавишу мыши. Расстояние, с которого друид может насылать огненный дождь, немного больше, чем расстояние, с которого его могут заметить вражеские юниты. Атакует друид, кидая огненные шары, которые наносят ощутимый урон врагу, но, к сожалению, очень быстро расходуют его магическую энергию, без которой он становится легко уязвим. Особенно эффективен друид в борьбе с медведями и чертями. К недостаткам друида можно отнести его медлительность и слабость в защите.

BEAR - Медведь, довольно сильный боевой юнит. Наиболее чувствителен к атаке огнем. Медведи не могут производиться игроком, но в некоторых миссиях существуют магические места, превращающие любое ваше соединение в медведя. Основной недостаток медведя - его медлительность.

DEVIL - Черт, очень сильный боевой юнит. Передвигается и наносит удары значительно быстрее, чем другие юниты. С течением времени имеет возможность восстанавливать жизненную силу. Не может быть произведен игроком, а дается ему лишь в некоторых миссиях.

Магические места

В процессе выполнения миссий на картах Вам могут попадаться магические места двух видов. На уменьшенной карте некоторые такие места отображаются желтой точкой.

Магические места первого вида позволяют восстанавливать жизненную силу юнитов. Обычно они имеют вид костра, палки с черепом или камня с монограммой в виде молнии. Если подвести раненого юнита вплотную к такому магическому месту, на изображении юнита появляются белые точки, и его жизненная сила начнет восстанавливаться. После того как сила восстановится полностью, точки пропадут. Если Вы подвели раненого юнита к магическому месту, а восстановление силы не происходит (белые точки на изо-

бражении юнита не появляются), походите юнитом вокруг этого места. Восстановление силы происходит обычно только с одной определенной стороны от магического места, ее Вам придется определять экспериментально. Если Вы не смогли найти такую точку, значит, Вам попалось ложное магическое место.

Магические места второго вида легко отличаются от первых. Их можно отличить по струящимся вверх разноцветным пузырькам. Заведя в эти пузырьки какого-либо из своих юнитов, Вы превратите его в медведя.

Некоторые рекомендации по управлению юнитами

В этом разделе мы приведем некоторые рекомендации по прохождению игры.

Как Вы уже, наверно, поняли, большое значение в игре имеет количество молока и своевременное пополнение его запасов. Поэтому старайтесь построить как можно больше коровников и коров. Естественно, не забывая об обороне своей деревни. Практика показывает, что наличие двух коровников и шести коров является достаточным для успешного прохождения миссии. Но, все же, лучше иметь три коровника и девять коров.

В процессе выпаса коровы имеют тенденцию удаляться от коровников на значительные расстояния. Это сказывается на скорости поступления молока. Поэтому рекомендуем Вам периодически перенаправлять удалившихся коров на близлежащие пастбища.

Запасы молока в игре накапливаются только до определенного уровня. Если на шкале молока уровень достиг верхнего предела, то все вновь собранное молоко будет пропадать. То есть нельзя создавать большие запасы (больше, чем может быть отображено на шкале молока). Поэтому, если у Вас уровень молока достиг на шкале верхней границы, постарайтесь его тут же израсходовать.

В начале некоторых миссий, когда у Вас еще нет значительных сил, трудно противостоять нападающим отрядам противника. Мы предлагаем Вам следующую тактику: постройте дом DRUIDS и произведите колдунью; дождитесь, пока она наберется полного количества магии; отправьте ее на разведку территории, лучше в направлении предполагаемого появления противника; компьютер обычно собирает для нападения отряд из нескольких юнитов на некотором отдалении от Вашего поселения; при обнаружении противника создайте вокруг колдуньи защитное поле; когда вражеские силы нападут на нее, уводите ее в сторону от своей деревни; враги будут преследовать колдунью, пытаясь пробить ее защитное поле, - тем самым будут отвлечены от нападения на Ваше поселение.

Конечно, Ваша колдунья в конце концов погибнет, но Вы получите такое необходимое время на строительство и накопление сил.

Несомненно, вышеприведенная тактика не является догмой, Вы можете разработать свою.

Если Ваш юнит или группа юнитов увидит врага, то противник автоматически будет атакован, а в случае бегства врага Ваши бравые воины начнут его преследовать, что не всегда разумно, так как можно попасть в ловушку или сходу налететь на превосходящие силы неприятеля, что кончится плачевно. Чтобы этого не произошло (например, если Вы поставили свою группу для защиты какого-либо моста или узкого прохода), необходимо сделать следующее: выбрать юнита или группу юнитов, как было описано выше; нажать левой клавишей мыши на появившуюся под окном статуса кнопку с изображением щита (кнопка приказа стоять на месте); при этом Ваши юниты не будут сходить с места, а будут

атаковать только те вражеские соединения, которые будут находиться в пределах их досягаемости.

Иногда бывает очень эффективно поставить своего юнита на магическом месте, восстанавливающем здоровье, и приказать ему, как описано выше, стоять на месте. Тогда здоровье его при нападении врагов будет постоянно восстанавливаться, и он сможет победить не одно вражеское соединение. Для этих целей лучше всего подойдет копьеметатель.

Напав на деревню противника, старайтесь первым делом уничтожить его TOWN HALL, а затем коровники. Этим самым Вы лишите его экономической базы и в дальнейшем сможете легко добить.

Данных рекомендаций вполне достаточно для успешного начала прохождения игры. Поэтому не будем надоедать Вам очень подробными советами, а оставим возможность проявить свою смекалку и разработать стратегию , чтобы самому почувствовать "вкус победы" и получить удовольствие от этой неплохой игры.

SPEED HASTE

Фирма	Electronic Arts
Год выпуска	1996
Управление	KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound

Этот небольшой по объему, но отлично выполненный симулятор гонок позволит Вам немного расслабиться после тяжелого рабочего дня и почувствовать ни с чем не сравнимое ощущение скорости, а легкость в управлении (всего пяток кнопок) дает возможность не отвлекаться от происходящего на экране. К тому же Вы можете не бояться за свою машину (в этой игре разбить ее невозможно) и, стремительно проносясь по виражам трассы, таранить своих конкурентов на пути к финишу!

Стартовое меню

Стартовое меню состоит из четырех пунктов:

NEW RACE

Это меню позволяет начать новую игру, для выбора доступны следующее пункты:

CHAMPIONSHIP - Вы можете испытать свои силы в борьбе за Кубок Чемпиона. Для победы Вам придется преодолеть восемь треков и добраться до финиша первым. Перед началом борьбы за Кубок следует выбрать себе машину. После окончания трека на экране компьютера можно увидеть свой рейтинг: какое Вы заняли место и сколько набрали очков. А если Вам удалось побить предыдущий рекорд прохождения трека или Вы показали лучший результат прохождения одного круга, то Вам предложат увековечить свое имя в таблице рекордов.

SINGLE RACE - Квалификационный заезд. Его можно рассматривать как подготовку к чемпионату.

PRACTICE - Выбираете себе трек и машину, после чего в полном одиночестве оттачиваете навыки вождения.

1 PLAYER/2 PLAYER - Данный пункт меню позволяет играть либо одному, либо вдвоем на одном компьютере. При этом Вам с другом понадобится задать на клавиатуре каждому свои клавиши управления машиной, а также определиться, кто является игроком 1, а кто игроком 2. Это необходимо из-за того, что игровой экран делится на две равные части по горизонтали, верхняя из которых "принадлежит" игроку 1, а нижняя игроку 2.

SELECT RACE MODE - Вызывает небольшое подменю:

Race for...laps - Вы можете указать, сколько кругов надо пройти для окончания гонки.
Race against time - Выбрать способ прохождения гонки, вводится ограничение времени на прохождение одного круга.
No time limit - Без ограничения времени. Если Вы выберете игру с ограничением по времени, то Вам надо будет успевать завершать полный круг по треку до истечения указанного времени, после чего временной лимит опять будет возрастать на определенное количество единиц. По окончании времени, отведенного на прохождение трека, игра останавливается, компьютер подсчитывает количество очков, набранных Вами за прошедший отрезок времени, и присуждает Вам соответствующее призовое место.

SELECT CAR MODEL - Вы можете выбрать тип автомобиля, на котором примете участие в соревновании. Правда, выбор не велик и состоит из двух пунктов: FORMULA 1 - гонки на машинах типа "формула 1" и STOCK - гонки на обычных гоночных машинах. Разница между этими двумя типами машин заключается в развиваемой скорости и маневренности на поворотах (проехав первый круг с хорошей скоростью за рулем обычной гоночной машины, Вы очень удивитесь, когда при крутом повороте Вашу машину развернет почти на 360 градусов).

MULTIPLAYER RACE

Игра "друг против друга". Если у Вас есть модем и у Вашего знакомого тоже, то, войдя в это меню, можно посоревноваться между собой за звание чемпиона. Здесь производится настройка сетевого оборудования (при игре по модему)

SETUP

Настройка уровня громкости музыки и звука, графического разрешения и управления автомобилем.

SOUND OPTIONS - Управление рабой звуковой карты.

Music volume - Регулировка громкости музыки, звучащей в игре.
Effect volume - Регулировка громкости звуковых эффектов.
Juke box - Служит для "распределения" музыкальных фрагментов между треками. В игре имеется 8 гоночных трасс, и на каждой трассе звучит свой музыкальный фрагмент, но с помощью кнопки JUKE BOX Вы можете изменить последовательность звучания музыкальных отрезков или вообще зафиксировать одну мелодию на всю игру. Все это можно сделать в появляющемся окне, состоящем из двух таблиц. Левая таблица - SONG LIST показывает заданное по умолчанию распределение мелодий по трекам, а в правой - SELECTED SONG - Вы можете указать свою очередность воспроизведения. Для этого следует вначале очистить от мелодий правую таблицу, наводя рамку курсорными клавишами поочередно на названия мелодий и нажимая ENTER. Затем выберите в левой таблице интересующую Вас мелодию (таким же методом, как было описано выше) и с помощью клавиши "ENTER" перенесите ее в правую таблицу.

GRAPHICS OPTIONS - Вызывает меню для установки приемлемого для Вашего компьютера качества графики.

Decoration density - Этот пункт позволяет включать прорисовку дополнительных деталей пейзажа (рекламные щиты, трибуны и пр.).
Flat polygons - Выбрав SHARED (теневой), Вы получите более качественное изображение машин.
Half detail/detailed floor - Стилизованное или детальное изображение дороги.
Textured/flat walls - Отекстуренные или монотонные стены.
Background depth - Глубина изображения на переднем плане.
Vga 320x200/Svga 640x480 - Выбор графического разрешения (VGA или SVGA).

SET CONTROLS - Установка раздельного управления для двух игроков.

Player keyboard/joystick - Выбор управления с клавиатуры либо джойстиком.
Player define keys - Переназначить клавиши управления на клавиатуре.
Calibrate joystick - Откалибровать джойстик.

QUIT

Выход из игры.

Выбор трассы

В данной версии игры имеется всего восемь треков (трасс). Все треки по степени сложности делятся на три типа: BEGINNER - для начинающих игроков, AMATEUR - для любителей и PRO - для гонщиков-профессионалов. Как Вы в дальнейшем увидите сами, от выбранной степени сложности зависит длина трека, а также количество и крутизна поворотов. Саму трассу Вы можете выбрать перед тренировочным или одиночным заездом.

Меню выбора трека (SELECT COURSE) состоит из рисунка трека, расположенного в верхнем правом углу экрана, названия, степени сложности и трех показателей:

Length - Длина трека.
Best - Лучшее время прохождения трека.
Record - Лучшее время прохождения одного круга.

Выбор машины

В обоих классах машин Вы можете сделать свой выбор из шести предлагаемых моделей, отличающихся между собой развиваемой скоростью и методом управления коробкой передач (ручное переключение и автоматическое). По "сложности" машины тоже делятся на три типа, от которых зависит скорость машины и способ управления передачей. В самом меню выбора машин (SELECT VEHICLE), помимо машин, с правого края экрана Вы найдете три окна, в которых показаны характеристики машины: BEGINNER, AMATEUR и PRO - тип сложности машины, AUTOMATIC или MANUAL - автоматическое или ручное управление передачей, MAX SPEED - максимальная развиваемая скорость.

Игровой экран и управление

Надеюсь, Вы сможете сами отличить дорогу от газона и не будете пытаться "срезать угол" сквозь стену ограждения трибун в надежде обойти соперников на вираже? Поэтому всего лишь поясним назначение всего остального, что не относится к окружающему ландшафту:

LAP - Показывает количество пройденных кругов.

TIME - Появляется при игре "на время" и показывает время, которое Вам отводится для прохождения круга.

BEST и LAP - Лучшее время прохождения круга и время прохождения всех кругов по отдельности.

POSITION - Полученное по итогам заезда место.

Кроме того, в верхнем правом углу экрана Вы найдете очень полезную вещь - карту трека, на которой показано местоположение всех участников гонок, а Ваша машина выделена кружком. С помощью карты Вы всегда можете узнать о приближающемся повороте (если успеете уследить сразу за дорогой и картой) и вписаться в него с минимальной потерей времени и скорости. На карте и на трассе машины, входящие в четверку лидеров, выделяются следующими цветами: желтый - первая машина, красный - вторая, зеленый - третья и серый - четвертая. Вертикальный столбик, состоящий из буквы N и цифр от 1 до 6, показывает скорость, выставленную на коробке передач. Слева от коробки передач расположен прибор, показывающий мощность, развиваемую двигателем на выбранной передаче.

Управление осуществляется с помощью джойстика или пяти клавиш, которые Вы можете переназначить в зависимости от своих потребностей: ACCELERATE - газ, BRAKE - тормоз, TURN LEFT - поворот налево, TURN RIGHT - поворот направо, CHANGE GEAR - переключение коробки передач. Для переключения передачи Вам потребуется нажать клавишу переключения передачи и, удерживая ее, нажать газ или тормоз. Это несколько неудобно, но можно привыкнуть.

В игре предусмотрено четыре точки обзора, т.е. за дорогой во время гонок можно наблюдать с места водителя, сзади, сверху, с высоты "птичьего полета" и из режима "запись". Переключение режимов осуществляются функциональными клавишами: "F1" - первоначальное положение, вид открывается сзади и сверху, но близко от машины; "F2" - вид с водительского кресла, при котором в нижней части экрана появляется приборная панель с расположенными на ней спидометром (левый прибор) и прибор, показывающий мощность двигателя (правый); "F3" - вид с вертолета открывает Вашему взору более полную картину происходящего вокруг машины; "F4" - вид из камеры, закрепленной на одном месте. При этом изображение продвигается скачкообразно и уследить за машиной почти невозможно, а тем более ею управлять.

Если во время прохождения трассы Ваше внимание отвлекают различные информационные надписи на экране, заслоняющие Вам обзор, то нажатием "F9" их можно уб-

рать. Также непосредственно во время игры можно изменить режим графики с VGA на SVGA или наоборот, для чего воспользуйтесь "F12".

Результат заезда

По окончании заезда на экран монитора выдается таблица результатов (RACE RESULT), из которой Вы узнаете, какого результата достигли до окончания заезда ("PLAYER 1 FINISHED...") и сколько набрали очков ("TOTAL SCORE IS...").

Если Вы установили новый рекорд прохождения трека, то появится таблица с названием "TOP RANKING BEST RACER PLAYER". Там, где в графе NAME будет мерцать курсор, Вы можете набрать свое имя. Таблица состоит из восьми строчек - по одной на каждый трек. Номер трека находится в графе TRACK. В оставшихся двух графах Вы найдете: LAPS - количество кругов, пройденных по треку, и TIME - лучшее время прохождения трека.

Если Вы, вдобавок, поставили рекорд прохождения одного круга, то появится таблица "TOP RANKING TRACK RECORD PLAYER". В ней Вы найдете уже знакомые графы NAME и TRACK, к которым добавится BEST LAP - лучшее время одного круга. После окончания чемпионата Вы снова увидите таблицу "TOP RANKING FORMULA 1 (или STOCK) CAR". Из нее можно узнать имена победителей на каждом треке.

Предостережение

К сожалению (а, может, к счастью?), в игре не предусмотрены какие-либо поломки машин, поэтому Вы смело можете врезаться в ограждения трассы или "бортовать" машины своих соперников. Это приведет всего лишь к потере скорости и соответственно - времени. Но, если Вам надо закончить круг за отведенное время, то такие столкновения уменьшают шанс вовремя добраться до заветной финишной черты. Играя "на время", также старайтесь ехать только по дороге и вписываться в повороты, так как газон отрицательно сказывается на скорости продвижения, а заносы на поворотах - на времени прохождения трассы. Справиться с поворотами Вам помогут карта трека и предупредительные знаки на ограждении трассы перед крутыми поворотами. Итак, как поется в песне: "Крепче за баранку держись, шофер !".

STEEL PANTHERS 2

Фирма	SSI
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD
Видео режимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound/MAX, Roland

Тема Второй Мировой войны до сих пор не дает покоя создателям стратегических игр. И, как Вы догадываетесь, перед Вами еще одна из таких игр. С каждым разом в играх подобного типа идет увеличение объема используемой в боевых действиях техники, мультипликационных вставок, графики и звука, но пока практически без изменений остается способ построения игры: все тот же вид сверху на карту, где происходит сражение. От предыдущих игр эту, помимо вышеназванных отличий, выделяет способ устройства и управления армией. Также имеется встроенный в игру редактор, с помощью которого Вы можете составлять собственные карты для будущих сражений и составлять сами сражения. А остальное Вы узнаете, если не поленитесь прочитать оставшуюся часть описания.

Стартовое меню

После загрузки Вы обязательно окажетесь в этом меню и уже отсюда будете выбирать свою дальнейшую дорогу. Возможные варианты выбора:

CAMPAIGN

Выбрав это меню, Вы сможете начать готовую военную кампанию. Кликнув (кратковременно нажав) на этой кнопке, Вы окажетесь в меню выбора кампании. Карта в верхнем левом углу практического значения не имеет и всего лишь показывает регион возможных действий - Европу или район в Тихом океане. В правом верхнем углу, под заголовком CAMPAIGN LIST, располагаются кнопки с названием кампании, кликнув на которые, Вы отправитесь в дальнейшее путешествие по меню, предшествующему самой игре. Кампании делятся на два типа по месту их проведения, и выбор можно сделать кликнув на одну из кнопок, располагающуюся под картой:

EUROPE - Кампании, проходящие в Европе.

PACIFIC - Тихоокеанские кампании.

EXIT - Данная кнопка не имеет непосредственного отношения к выбору кампании, она поможет вернуться обратно в стартовое меню.

SCENARIO

Кликнув на этом пункте меню, можно сыграть отдельный бой. При запуске отдельного сценария Вы уже имеете готовую армию для обеих сторон, и Вам надо только распреде-

лить роли. Здесь уже можно установить любую из трех возможных комбинаций: компьютер-компьютер, компьютер-человек, человек-человек.

Меню выбора сценария похоже на меню выбора кампании и отличается только наличием кнопок PREVIOUS и NEXT для перелистывания списка сценариев. Кликнув на кнопке с названием сценария, Вы сразу окажетесь в меню заданий, из которого попадете в меню распределения ролей, а потом окажетесь в промежуточном меню.

BATTLE

Эта кнопка позволит Вам самому составить программу сражения.

LOAD GAME

Здесь Вы можете продолжить отложенную игру. После того как Вы кликните на этой кнопке, появится экран, на котором, помимо кнопок с названием откладки, размещающихся под заголовком LOAD GAME LIST, обнаружатся кнопки:

EXIT - Возвращение в стартовое меню.

PREVIOUS - Вернуться к предыдущей откладке.

NEXT - Выбрать следующую.

EDITOR

Зайдя в это меню, можно составить карту и набрать армии по своему вкусу для обеих сторон с помощью внутреннего редактора.

EXIT TO DOS

Ну и, конечно, здесь будет кнопка, для того чтобы выйти из игры.

Помимо указанных кнопок, в верхней части экрана располагается строка подсказок (сокращенно ВСП - верхняя строка подсказок), выделенная красным. Просьба сразу запомнить это сокращение, так как ВСП встретится Вам во всех меню этой игры и называть ее полностью каждый раз утомительно. ВСП может изменять свою длину и местоположение, но она всегда будет находиться в верху экрана. В ней чаще всего Вы увидите название кнопок, но во время игры там будет появляться и более полезная информация.

Военная кампания

Кампания состоит из нескольких сценариев, которые даются Вам по очереди после успешного окончания предыдущего сценария. При переходе к следующему сражению Вы можете обновить и пополнить свою армию. Вы будете играть за определенную страну и не сможете этого изменить. В остальном кампанию ничто не отличает от других вариантов игры.

Кликнув на кнопке CAMPAIGN в стартовом меню, Вы окажетесь в меню выбора кампании. Давайте предположим, что Вы кликнули на кнопке с названием кампании. Чтобы добраться до игры, Вам придется посетить семь различных меню, значительная часть которых встречается как при запуске отдельных сценариев, так и при составлении новых.

Меню выбора опытности войск.

Это меню носит условный заголовок PLAYER 1 (или PLAYER 2 в зависимости от выбирающего игрока) и предназначено для выбора опытности Ваших будущих войск:

GREEN - Новобранцы.

AVERAGE - Регулярные войска.

VETERAN - Ветераны.

А также способа передвижения пехоты:

FOOT INFANTRY - Пешее передвижение.

MOTORIZED INFANTRY - К отряду прикрепляется грузовик (TRUCKS).

MECHANIZED INFANTRY - К отряду прикрепляется броневик (APCs), обладающий большей, чем грузовик защитой и вооружением.

CONINUE - Кнопка перехода на следующее меню.

Меню покупки армии.

Здесь Вы сможете купить себе основную часть армии, которая пройдет вместе с Вами через всю кампанию. Это меню можно разделить на три вертикальные части. В левой части экрана находятся кнопки для выбора типа войск:

ARMOR - Бронетехника.

ARTILERY - Артиллерия.

INFANTRY - Пехота.

MISC - Транспорт и прочее.

ENCYCLOPEDIA - Кликнув на этой кнопке, можно посмотреть информацию о технике. Меню, появившееся на экране, также сохраняет разделение на три части. В левой трети под заголовком SELEST NATIONALITY располагаются кнопки для выбора страны, техники, о которой Вы хотите получить справку. Под кнопками располагается флаг страны, технику которой Вы просматриваете в данный момент.

Exit - С помощью этой кнпки Вы вернетесь в предыдущее меню.
Next - Данная кнопка позволяет перелистывать список отрядов - вперед.
Previous - Эта кнопка позволяет перелистывать список отрядов - назад.

Кликнув на кнопке с названием отряда, Вы получите информацию об отряде, которую найдете в правой трети экрана. Вся информация обсуждалась выше, и из нового

появилась только строчка AVAILABLE.../... TO.../..., сообщающая, в какой период использовался данный тип отряда (месяц/год).

DONE - Данная клаиша позволит Вам попасть в следующее меню.

Здесь же Вы найдете количество купленных отрядов (UNITS), которые входят в группы (FORMATION), и число мин (MINES), которые Вы можете использовать в предстоящем сражении.

Средняя часть меню начинается с названия армии и количества "денег" (POINTS...), на которые Вы можете купить армию. Под заголовком SELECT FORMATION располагаются кнопки с названиями отрядов. Кликнув в левой части на кнопке, изменяющей тип отряда, Вы получите список отрядов, входящих в выбранный типу войск.

В правой части располагается список купленных отрядов (UNIT LIST) и сообщается общая стоимость покупки (COST...). Кнопкой DELETE Вы можете удалить из списка последнее приобретение и получить свои деньги назад.

Прежде чем перейти к процессу покупки, придется затронуть устройство армии и обозначения. Ваша будущая армия состоит из отдельных групп, которые, в свою очередь, образуются из отрядов. Покупка происходит сразу всей группы и только при нехватке денег Вам может достаться часть группы из одного - двух отрядов. Группе присваивается код, состоящий из одной буквы и зависящий от очередности приобретения. А отряд получает код из буквы, присвоенной группе, в которую он входит; порядкового номера в своей группе и названия самого отряда. Например: C1>Stug-IIIg - это танк Stug-IIIg, входящий в группу C под номером 1.

Чтобы купить что-нибудь, надо сначала указать тип отряда, кликнув на одной из кнопок в левой части этого меню. При этом меню предстанет перед Вами в новом виде: останется неизменным только разделение на три части и правая треть меню. Итак, левую треть начинают кнопки:

BUY - Предназначена для покупки выбранной группы.

EXIT - Используется для возвращения в основное меню.

Под ними будет одна или две группы кнопок, на которых будет написано название отряда, из которого состоит группа (например: PZ-IIIc), а на верхней кнопке - тип покупаемой группы (для предыдущего примера это будет MEDIUM TANK). Количество групп кнопок зависит от содержания группы. Если она однородна, то Вы увидите только одну группу кнопок; если состоит из разных отрядов, то групп кнопок будет столько же, сколько и разновидностей отрядов. Уже непосредственно для покупки надо кликнуть на кнопке с названием отряда (она потемнеет) и на кнопке BUY. Вы, конечно, не собираетесь покупать первое попавшее под руку и хотите как-то определить пригодность отряда для предстоящей операции. Для этого как раз и существует средняя треть этого подменю. Для более ясного объяснения возьмем конкретный случай. Допустим, Вы кликнули в основном меню сначала на ARMOR, а потом на ARMORED CAR PLT. Тогда в средней трети Вы найдете следующую информацию, которую разберем по строчкам:

ARMORED CAR PIT - Название кнопки, на которой Вы кликнули в основном меню, и тип приобретаемой группы.

COST:35 POINTS REMAINING:... - Первая цифра означает стоимость группы, а вторая количество наличных средств.

ARMORED CAR SdKfz-222 - Здесь снова упоминается тип группы и дается название отряда (напомним, что все отряды имеют одинаковое имя и в группе отличаются по коду). Таких строчек будет несколько, и они показывают, из скольких отрядов состоит группа. Затем идет рисунок отряда.

SdKfz-222 и ARMORED CAR - С этих двух строчек с упоминанием типа и названия отряда начинается перечисление характеристик выбранного отряда.

WEAPONS - Под этим заголовком перечислено вооружение отряда, состоящее из названия и его мощности. У всех отрядов разный набор оружия и его количество, поэтому Вы можете встретиться с прочерками вместо названия оружия. Для каждого вида оружия указывается его мощность при применении против легко защищенных отрядов (HE) типа пехоты и бронеотрядов (AP), включающих в себя танки и прочую технику.

SPEED - Дальность передвижения (в клетках).

MEN - Количество человек в отряде.

FIRE CONTROL - Скорость перезарядки орудия.

SIZE - Размер отряда.

COST - Стоимость одного отряда. При покупке техники в самом низу Вы увидите оценку брони (в виде рисунка с цифрами по сторонам).

Меню заданий.

В этом меню Вам дадут описание миссии, и Вам надо всего лишь кликнуть на кнопке START, если хотите продолжить игру, или EXIT, для выхода из игры.

Меню покупки отрядов поддержки.

Это меню предназначено для закупки отрядов поддержки и почти полностью похоже на меню покупки армии. Эти отряды будут в Вашем распоряжении только во время текущего сценария. Исключение составляет список имеющейся армии в правой части экрана, добавка в средней части SUPPORT POINTS..., кнопка MISSION - в левой части. Кликнув на последней, Вы получите небольшую справку, состоящую из названий стран, армии которых участвуют в сражении (допустим, US ARMY vs SOVIET); даты сражения (DATA: 6/45 - июнь 1945 года); места действия (LOCATION:...); типа задания (MISSION:...). Исчерпав ресурсы, кликните на DONE и переходите к следующему меню.

Меню размещения армии.

В этом меню Вы сможете разместить свои войска перед сражением. В качестве названия используется название страны игрока, который должен размещать войска (...PLAYER). Это напоминание потребуется при игре вдвоем. Первые две кнопки этого меню позволят Вам выбрать метод расстановки войск. В обоих случаях это приведет к появлению нового и весьма большого меню, которое будет описано в главе РАЗМЕЩЕНИЕ АРМИИ.

AUTO DEPLOY - Эта кнопка вынудит компьютер расставить Ваши войска.

HUMAN DEPLOY - Данная кнопка позволит Вам самому расставить войска.

QUIT DEPLOY - Когда Вы закончите работу с верхними двумя кнопками, то можете продолжить игру кликнув на эту клавишу.

SAVE GAME - С помощью этой кнопки можно отложить партию.

EXIT GAME - Эта кнопка позволит вернуться в стартовое меню.

Меню распределения ролей.

Оно озаглавлено SET PLAYER CONTROL и позволяет установить, кто будет играть за каждую из сторон - человек или компьютер. Для этого на экране изображены два флага сражающихся сторон, под которыми есть по две кнопки. Кликнув на кнопке с рисунком компьютера, Вы отдадите управление силами данной страны компьютеру, а кликнув на кнопке с рисунком человека - естественно, человеку.

При выборе кампании, к сожалению, Вы сможете играть только против компьютера.

CONTINUE - Кликнув на этой кнопке, Вы перейдете в следующее меню.

Промежуточное меню.

Как и предыдущее, это меню не будет полностью задействовано при прохождении кампании и рассчитано, в основном, на игру двух человек. Заголовок меню сообщит Вам, кому из игроков дается право первого хода (...PLAYER).

START TURN - С помощью этой кнопки Вы попадете в игровое меню.

QUIT ORDERS - Позволяет передать ход противнику без захода в игровое меню.

SAVE GAME - Поможет сохранить игру.

EXIT GAME - Вернуться в стартовое меню.

Сражение

С помощью меню, вызываемого кнопкой BATTLE, можно составить практически любое сражение между армиями двух стран.

В левом верхнем углу располагаются флаги стран, армии которых можно вовлечь в будущее сражение. Под ними располагаются кнопки для установления параметров игроков. Под надписями PLAYER 1 и PLAYER 2 сначала располагает флаг страны, за которую он будет играть, а ниже две кнопки для выбора между компьютерным и "живым" игроком. Чтобы сменить "национальность" игрока, кликните сначала на флаге игрока, которого хотите заменить, а потом на нужном флаге в левом верхнем углу. Кнопка QUALITY также действует отдельно для каждого из игроков и вызывает меню выбора опытности войск.

Под заголовком MAP находятся две кнопки, определяющие тип карты. Кликнув на RANDOM, Вы получите случайно выбранную карту для будущего сражения, а кликнув на LOAD - Вы сможете воспользоваться картой собственного производства, составленной при помощи редактора.

Следующая группа кнопок определяет тип сражения и располагается под заголовком TYPE BATTLE. Возможно три выбора:

...ASSAULT - Указанная сторона атакует.

...ADVANCE - Указанная сторона защищается.

MEETING ENGAGEMENT - Обе стороны сражаются за контроль над территорией.

В зависимости от того, вынуждена армия нападать или защищаться, на покупку вооружения выделяется определенная сумма и различен выбор отрядов. Атакующим выделяется больше средств, чем защищающимся. Но у защитников "специфический" набор техники, включающий в себя мины и бункера. При условии, что обе стороны являются атакующими, их шансы примерно равны и зависят от материального состояния страны.

Далее Вы можете установить уровень сложности для каждого игрока (эти кнопки располагаются под заголовком DIFFICULTY):

EASY - Легкий.

AVERAGE - Нормальный.

HARD - Трудный.

После этого под заголовком SELECT Вам предстоит выбрать, кто займется покупкой войск:

AUTO SELECT - Закупка происходит автоматически для обеих сторон.

MANUAL - Игроки покупают войска лично.

Кнопками под заголовком MAP SIZE Вы можете установить размер карты:

SMALL - Небольшая.

MEDIUM - Средняя.

LARGE - Большая.
Вы можете выбрать дату битвы:

YEAR - Установить год сражения.

MONTH - Установить месяц битвы.
И у Вас остаются две возможности:

EXIT - Вернуться в стартовое меню.

CONTINUE - Начать игру по установленным опциям. Следующим шагом будет покупка войск, после которой Вы перейдете в меню размещения армии.

При игре вдвоем порядок несколько иной. Сначала идет покупка армии для игрока 1, после чего появляется секретное меню (SECURITY MENU) для этого же игрока. В этом меню Вы сможете ввести свой пароль, который у Вас будут спрашивать в последующих меню. Кликнув на CONTINUE, Вы переходите в следующую фазу игры. Если хотите поэкспериментировать, то кликните на кнопке PASSWORD и введите свой пароль, но только потом сами постарайтесь его не забыть. Также Вы можете отложить игру, кликнув на кнопке SAVE GAME, или вернуться в стартовое меню, кликнув на кнопке EXIT GAME. Но вернемся к алгоритму игры. После секретного меню первого игрока идет покупка войск для второго игрока, его секретное меню и меню расстановки войск. Затем первый игрок расставляет свои войска и начинает игру. И только потом второй игрок получает право хода.

Редактор сражений

Как говорилось вначале, Вы сами можете создать сражение по своему вкусу или воспользовавшись книгами о войне 39-45 гг. Помимо состава армии Вы можете составить и собственную карту поля сражения.

В верхнем левом углу меню редактора размещаются флаги стран, армии которых могут начать сражение. Под кнопками PLAYER 1 и 2 размещается еще по одному флагу той страны, за которую будет сражаться данный игрок. Для смены флага надо сначала кликнуть на флаге игрока, а затем выбрать флаг в углу экрана. Кнопками BUY надо произвести закупку армий для каждого из игроков, при этом Вы сначала попадете в меню выбора опытности войск, потом в меню покупки армии и вернетесь обратно. После этого Вы можете выбрать тип битвы, как и в предыдущей главе. Следующим шагом будет установка различных характеристик предстоящей битвы. Вы можете настроить по своему усмотрению:

WEATHER - Погодные условия:

Desert - Пустыня.
Summer - Лето.
Winter - Зима.

VISIBILITY - Радиус видимости.

DEPLOY - Способ расстановки армии:

Auto-1 - Автоматическая расстановка армии первого игрока.
Auto-2 - То же для второго игрока.
Human - "Ручная" расстановка.

MAP SIZE - Размер карты:

Small - Небольшая.
Medium - Средняя.
Large - Большая.

MAP - Тип карты:

Random - Случайная карта.
Load - Загрузить карту.
Edit - Отредактировать карту (смотрите следующий абзац).

YEAR - Год сражения.

MONTH - Месяц сражения.

Так как редактор рассчитан только на составление возможного сражения, то в нем не предусмотрен переход к самой игре. Под заголовком SCENARIO Вы найдете две кнопки:

LOAD - Для загрузки сценария и его последующего редактирования.

SAVE - Для сохранения результатов своего труда.

Для запуска сценария Вам надо сначала его записать, а потом при помощи кнопки EXIT вернуться в стартовое меню, в котором кликнуть на кнопке для выбора сценариев и отыскать там нужное название.

Перед тем как редактировать новую карту, установите ее размер. Само составление карты происходит в отдельном меню, основную часть которого занимает окно с будущей картой. Под этим окном располагается нижняя строка подсказок (НСП), а справа - кнопки для выбора типа ландшафта. Полные названия кнопок отображаются в ВСП, а в НСП дается только название типа ландшафта. Название появляется в НСП только, когда Вы кликните на кнопке. Эти кнопки продублированы с клавиатуры - буква указана в углу кнопки. Под кнопками находится небольшая карта, показывающая всю территорию.

ZOOM THE MAP и UNZOOM THE MAP - Увеличить или уменьшить карту.

CLEAR THE ENTIRE MAP AND START OVER - Стереть всю карту. Чтобы не произошло непоправимого, Вам зададут вопрос, уверены ли Вы в своих действиях.

CLEAR ALL TERRAIN FROM HEX - ADD LEVEL TERRAIN - Стереть только определенную клетку.

MAKE A SWAMP TERRAIN IN HEX - Превращает клетку в болото.

MAKE A ROUGH TERRAIN HEX - Покроет клетку различными неровностями, затрудняющими передвижение.

CREATE A LEVEL 1 (2,3) HILL - Создаст низкий, средний или высокий холм.

MAKE A STREAM - SET START and END POINT - Для появления на карте реки, следует вначале кликнуть на точке, откуда река начнет свой путь, и пометить точку, где река должна закончиться.

MAKE A WATER HEX - Помимо рек можно создать и более крупные хранилища воды наподобие озер.

ADD TREES TO HEX - Посадить обычные деревья или пальмы (в зависимости от положения кнопки TOGGLE PALM TREES ON/OFF).

ADD WHEAT CROPS TO HEX, ADD GREEN CROPS TO HEX, ADD HIGH GRASS TO HEX - Отдать клетку под пшеничное поле или засеять травой.

ADD A WOODEN BUILD TO HEX - Построить деревянное здание.

ADD A CONCRETE BUILDING TO HEX - Возвести бетонное сооружение. Бетонные и деревянные здания можно строить двух типов:

Single hex - На одной клетке.
Multiple hex - На нескольких.

Для изменения размера следует кликнуть на кнопке еще раз, а размер здания Вы узнаете из НСП.

ADD A COVERMENT BUILDING TO THE HEX - Построить правительственное здание.

MAKE A DIRT ROAD - SET START and END POINTS - Провести через карту грунтовую дорогу. При прокладке дороги следует вначале указать клетку, где она начнется, а потом клетку, на которой она закончится.

MAKE A PAVED ROAD - SET START and END POINTS - А в городе между домами можно уже проложить асфальтовую дорогу.

ADD A STRIP OF BEACH MAKE HALF OF THE MAP INTO OCEAN - Отвести половину карты под океан. Прежде чем кликать на кнопке, поместите курсор на ту половину карты, на которой хотите получить океан.

MAKE A POVEMENT HEX - Ни один город не обходится без тротуаров. Тоже самое можете сделать и Вы при создании карты.

CONVERT ALL STREAMS INTO WIDE RIVERS - Пользуйтесь этой кнопкой осторожно, так как она превращает все узкие речки, через которые спокойно переходит армия, в настоящие широкие реки, для преодоления которых понадобится либо мост, либо водный транспорт.

MAKE A BEACH HEX - Эта кнопка пригодится при создании африканского "ландшафта", основной частью которого является песок.

ADD LIGHT (HEAVY) DAMAGE TO HEX - Создать легкие или тяжелые повреждения на клетке.

ADD A SECTION OF CITY-GRID - Вы можете воспользоваться щедростью авторов этой игры и одним нажатием кнопки построить городок.

TOGGLE PALM TREES ON/OFF - Меняет назначение кнопки для посадки деревьев на кнопку для посадки пальм или наоборот.

FILL AREA WITH CURRENT TERRAIN - Покрыть круг определенного радиуса выбранным типом ландшафта. Порядок использования: кликните на клетку карты, которая станет центром круга, кликните на кнопке с типом ландшафта, теперь кликните на этой кнопке - и Вы получите требуемое.

SET TERRAIN FILL RANGE - Кликнув на этой кнопке, Вы получите вопрос: " NEW FILL RANGE:..." В качестве ответа на этот вопрос Вы должны ввести цифру, которая обозначает радиус круга с рисунком требуемого ландшафта.

SAVE THE CURRENT MAP TO DISK - Сохранить получившуюся карту.

QIUT THE MAP EDIT MENU - Выйти из меню редактирования.

В большинстве случаев для создания карты следует вначале кликнуть на кнопке с типом ландшафта, а потом на клетках в том месте карты, где Вы хотели бы разместить выбранный ландшафт. Если Вы хотите заменить рисунок, то можно поместить на место старого новый тип ландшафта, не прибегая при этом к стиранию. Если хотите закрасить только одну клетку, то после выбора ландшафта сделайте левый клик мышью. Если же Вы на клетке сделаете правый клик, то помимо указанной клетки закрасятся еще и шесть ок-

ружающих ее клеток. Вы также можете изменить текстуру рисунка, кликнув либо на кнопке для выбора типа ландшафта, либо на самой клетке с рисунком.

Размещение армии

Меню, в котором происходит размещение армии, появляется при кликанье в меню II.5 на кнопках AUTO DEPLOY и HUMAN DEPLOY. Это меню состоит из большой карты, на которой происходит все действие, ВСП, нижней строки подсказок (НСП), находящейся под картой, кнопок для отдачи команд и небольшой общей карты района боевых действий под этими кнопками. В ВСП Вы всегда найдете номер клетки (HEX...,...), на которую указывает курсор, высоту этого места (HEIGHT...) и название ландшафта на этой точке. Если курсор навести на отряд, то появится его название (например: K0> STUG-IIIg) и текущее задание. В НСП дается название отряда, который Вы в данный момент можете переместить на карте. Так как игра еще не началась, то пока расстояние не влияет на дальность перемещения и действует только одно ограничение - Вы не можете размещать свои отряды по другую сторону черной полосы, которая разделяет территорию почти поровну. Еще в НСП находится счетчик ходов (TURN) и дается общая продолжительность игры (LENGHT).

Для перемещения отряда следует вначале кликнуть на нем, а потом кликнуть на клетке, на которую Вы хотите его передвинуть. Для выбора отряда можно воспользоваться меню, вызываемым одной из кнопок. Но в любом случае после установки текущего отряда Вам предложат указать место для следующего отряда, название которого можно найти в НСП.

Кнопки как бы делятся на две части: верхняя группа Вам может понадобится непосредственно при размещении армии, а в нижней - находятся различные сервисные функции.

Верхняя группа:

DEPLOY ENTIRE FORMATION - Позволяет разместить сразу всю группу в указанной точке. Если Вы только поставили отряд, то Вам достаточно кликнуть на этой кнопке, чтобы вокруг него выстроилась вся остальная группа.

GO TO NEXT FORMATION - Позволяет перейти к управлению следующей группой. Когда Вы кликните на ней, то в НСП появится название отряда из новой группы и, кликнув теперь на нужной клетке, Вы поместите туда всю группу сразу.

GO TO THE ROSTER - Эта кнопка вызывает меню, позволяющее получить информацию, найти или назначить маршрут движения отряду или группе. Как Вы видите, данное меню опять делится на три основные части, каждая из которых служит определенной цели.

В левой трети - дается краткая информация о группе, которая выбирается в остальных двух частях: FORMATION... - код группы; ...CONTROLLED - Вы можете поручить управление отдельной группой компьютеру или управлять ею сами. Для отображения "руководителя" и дается эта строка; LEADER... - звание и имя командира группы; CHQ LINK... - связь со штабом, которая не играет особой роли для игры; RALLY... - уровень снабжения отряда; INFANTRY..., ARTILLERY..., ARMOR... - способность командира отряда

управлять своими войсками, которая оценивается в каждом типе отряда: пехоте, артиллерии или бронетехнике; KILLS... - число уничтоженных отрядов; UNIT - под этим заголовком дается список отрядов, входящих в группу, и их текущее занятие (например: C0> STUG-IIIg POSITIONED). Кликнув на EXIT, Вы вернетесь к игре.

В средней части располагаются строчки, состоящие из трех кнопок. На самой длинной кнопке стоит код группы и имя командира группы (C>1Lt STEINER). Кликнув на этой кнопке, Вы получите данные о выбранной группе, которые прочитаете в левой трети экрана. Кнопкой SET MOVEMENT WAY-POINTS Вы можете указать группе путь движения. Кликнув на ней, Вы вернетесь в игровое меню и должны будете указать точками, которые соединяются линиями, маршрут движения для всей группы. Но это возможно только при условии, что группой управляет компьютер (или можно сказать, что за действия группы отвечает ее командир). Для передачи управления командиру группы или возвращения управления себе надо кликнуть на кнопке TOGGLE TO COMPUTER/HUMAN CONTROL. Если Вы передали управление компьютеру, то при достижении указанного места группа начнет действовать по собственному усмотрению. Но так как компьютер руководит группой в перерыве между окончанием Вашего хода и началом хода противника, то во время своего хода Вы можете распоряжаться этой группой по собственному усмотрению. Но тогда компьютер не сможет управлять до следующего хода отрядами, которыми распоряжались Вы.

В оставшейся третьей части под заголовком UNIT STATUS LIST перечисляются все отряды, находящиеся в Вашем распоряжении. Вся эта часть состоит из строчек типа: - C> STUG-IIIg. Перед кодом группы могут стоять буквенные сокращения, обозначающие состояние механизированного отряда, или цифры, сообщающие о потерях в пехотных отрядах. Сокращения: H - лидер группы; KO - отряд уничтожен; IM - неподвижный, но стреляющий отряд; AB - экипаж покинул технику.

Если Вам понадобилось отыскать отряд на карте, то кликните в правой трети экрана на строчке с названием разыскиваемого отряда и тогда, когда Вы покинете это меню, при возвращении в игру, курсор окажется на нужном отряде. Исключение из этого правила составляют только отряды, находящиеся за пределами карты.

GO TO THE NEXT UNIT - Можете воспользоваться этой кнопкой, чтобы перейти к управлению другим отрядом.

GO TO THE PREVIOUS UNIT - Эта кнопка поможет вернуться к предыдущему отряду.

FIND THE CURRENT UNIT ON THE MAP - Выводит центр экрана на отряд, название которого указано в НСП.

PRE-PLAN A BOMBARDMENT MISSION - Если в Вашей армии имеется артиллерия, то Вы можете назначить ей цели, которые будут атакованы сразу (после окончания расстановки) перед началом игры. Так как Вы не видите противника, то стрельба может только израсходовать боезапас отряда. Стреляя дымовыми шашками, Вы можете сами неожиданно наткнуться на засаду, поэтому выбор остается полностью за Вами. Кстати, всегда первым делом кликайте на этой кнопке для определения наличия орудий, готовых к стрельбе.

LOAD UNIT ONTO VEHICE - Погрузить пехоту или артиллерию на транспорт для быстрой доставки к месту действия. Первое правило гласит, что "пассажир" и "транспорт" должны находиться на соседних клетках, но при расстановке армии с неограниченным лимитом туров это правило не действует. А второе правило относится к размещению пассажиров на их будущем транспорте. Если пехоту можно посадить на любую попавшуюся под руку колесную или гусеничную машину или танк, то с артиллерией придется повозиться. В отличие от пехоты она либо передвигается на одну клетку, либо вообще не двигается. Ее невозможно прицепить к танкам и остается покупать транспорт, причем не простой грузовик, а более тяжелый и дорогостоящий тягач. Если транспорт не подходит только из-за своего "веса", то в НСП появится сообщение: "REQURED HEAVY VEHICLE". Разгрузка отрядов происходит этой же кнопкой, причем выгруженный отряд будет размещен на одной с транспортом клетке.

Когда Вы кликните на этой кнопке, то вместо кнопок в правой части экрана появится небольшой набор из четырех кнопок с названием LOAD UNIT. Первые две Вам уже знакомы, кнопка FIND позволяет увидеть "пассажира" или "транспорт" (в зависимости от того, но ком был курсор, когда Вы кликнули на кнопке), а QUIT позволяет вернуться к игре. Если Вы удачно "посадили" отряд, то Вы автоматически вернетесь к игре. Подобные небольшие менюшки будут появляться и при кликанье на других кнопках, поэтому обозначим их как КМ, что можно интерпретировать как "кнопочное подменю". Часто КМ будет состоять из пары кнопок для регулировки масштаба карты и кнопки QUIT. Такие КМ не станут упоминаться в описании.

ASSIGN CURRENT UNIT TO A NEW HQ - Этой кнопкой Вы можете объединить с любой группой любой отряд из другой группы. Для этого кликните на отряде, который хотите влить, а потом на группе, в которую хотите этот отряд переместить. О принятии отряда в группу скажет подсказка в НСП: "UNIT ASSIGNED TO FORMATION...".

Нижняя группа кнопок:

RENAME THE CURRENT UNIT - Вы можете дать отряду новое имя.

RENAME THE CURRENT UNIT'S LEADER - Переименовывает командира отряда.

RENAME THE CURRENT FORMATION'S LEADER - Переименовывает командира всей группы.

GO TO THE OBJECTIVE AREA - Убирает или показывает флаги на районах, подлежащих захвату.

ENTRENCH ALL UNITS - Позволяет отрыть окопы для пехоты, которые служат дополнительной защитой для отрядов. Целесообразно использовать окопы может только защищающаяся сторона, так как атакующие войска не могут переносить окопы за собой, а для рытья новых, наверное, не хватило кнопки.

BUILD MINEFIELDS AND DRAGON'S TEETH - Расставить на поле боя мины. Чтобы установить мины, их сначала нужно купить. А купить их может только игрок, задачей которого

является защита своей территории. Мины покупаются при закупке основных сил, и их кнопка находится в разделе MISC, в самом низу списка, и если Вам не суждено ими воспользоваться, то Вы их там просто не найдете. Мины - идеальное оружие против техники противника, особенно, если установлены в большом количестве и на одной клетке. При задействовании кнопки в НСП появится просьба поместить курсор на нужную клетку: <MOVE CURSOR TO BUILD HEX>. И там же Вы найдете количество имеющихся мин: <BUILD POINTS...>. В КМ появится четыре новых кнопки:

Add a minefield to the cursor location - Установить минное поле на клетку.
Add a dragon's teeth to the cursor location - Установить "зубы дракона" на клетку.
Subtract a minefield from cursor location - Снять минное поле.
Subtract a dragon's teeth from cursor location - Удалить "зубы дракона".

Для установки мин надо сначала кликнуть на клетке, потом на одной из кнопок для установки мины. Мины устанавливаются и снимаются по одной, на одной клетке может размещаться мин больше, чем Вы увидите на рисунке, поэтому за их количеством следите по счетчику с количеством имеющихся у Вас мин. Для снятия мин следует сначала кликнуть на клетке, а потом уже - на кнопке для снятия мины.

Раз уж речь пошла о минах, то ненадолго отвлечемся для разборки этого фактора. Размещать мины следует в трудно просматриваемых точках местности, но в местах, через которые должен пройти противник. Наиболее удобны для установки мин мосты через большие реки, преодолеть которые можно только по этому мосту или воспользовавшись водным транспортом, и дороги, по обочине которых располагается лес. Заминированный мост особенно при отсутствии у противника водного транспорта надолго остановит продвижение его техники, так как разминирование занимает много времени, зависящее, правда, от количества мин. За это время у Вас будет возможность обстрелять противника (особенно инженерные отряды, занимающиеся разминированием). Мины на прямой дороге видны издалека, но установленные в лесу - только с соседней клетки. В результате отряд, обходящий мину, увиденную на дороге (так как противник вряд ли захочет ждать разминирования дороги), может подорваться на мине, установленной на обочине дороги в лесу.

Для разминирования Вам понадобится отряд инженеров, который надо поместить на клетку с минами. Обезвреживание происходит после передачи хода. О результатах работы Вы узнаете из НСП, появится следующий текст: <...CLEARS...MINES (...)> - отряд обезвредил такое-то количество мин и в скобках дается число оставшихся мин на клетке; <...CLEARS A PATH THROUGH THE MINES> отряд полностью освободил путь от мин. Чтобы заблаговременно обнаружить мины, ставьте впереди техники отряды пехоты, потому что им и вреда оказывается меньше при взрыве и "видят" они дальше.

SHOW AREA VISABLE TO CURRENT UNIT - Эта кнопка Вам понадобится при установке бункеров, мин и просто отрядов, если надо защищаться. Кликнув на кнопке, Вы увидите пространство, которое просматривается с места расположения отряда, название которого указано в НСП. Любой отряд видит только то, что находится перед ним. И если Вы сделаете правый клик на клетке с другой стороны отряда, то он развернется в указанную сторону и будет смотреть в новом направлении. Таким образом Вы сможете подобрать более удачное место для расположения отрядов, находясь на котором, они видят

все, а сами просматриваются противником слабо. В результате противник получит неприятный сюрприз...

ZOOM THE MAP - Увеличить карту.

UNZOOM THE MAP - Уменьшить карту.

CLEAR DARK HEXES - Очистить карту от различных помех: пожаров, дыма и прочих, мешающих осмотру вещей.

GO TO THE SAVE GAME MENU - Перейти в меню, где Вы сможете сохранить игровую ситуацию.

GO TO THE WEAPONS ENCYCLOPEDIA - Вызвать на экран энциклопедию вооружений.

VISIBLE HEX SIDES ARE ON/OFF - PRESS TO CHANGE - Показать или убрать границы между клетками.

QUIT THE DEPLOYMENT MENU - Выйти из этого меню.

Игровой экран

Игровой экран состоит из большого окна с картой, на которой разворачиваются военные действия. Справа от окна располагаются кнопки, с помощью которых можно отдавать различные приказы. Под кнопками находится общая карта района, на которой показываются места расположения отрядов и ключевых районов, которые надо захватить. Кликнув на какой-либо точке карты, Вы в большом окне получите увеличенный участок вокруг указанной точки. Здесь также находятся ВСП и НСП, через которые Вы получаете массу различной информации по ходу игры. Начнем разборку этого меню с кнопок:

FIND THE NEXT UNIT - Перейти к следующему отряду.

FIND THE LAST UNIT - Вернуться к предыдущему отряду.

ALL-FORMATION MODE IS ON/OFF - PRESS TO CHANGE - Вы можете передвигать отряды по отдельности или, кликнув на этой кнопке, сразу всю группу. Этой кнопкой пользоваться лучше осторожно, так как при движении по неизвестной территории вся группа может подорваться на минном поле.

FIND THE NEXT FORMATION HQ UNIT - Перейти к управлению другой группой.

LOAD UNIT ONTO A VEHICLE OR VEHICLE WITH A UNIT - Погрузить отряд на транспорт или высадить его.

SET THE FIRING RANGE FOR THE CURRENT UNIT - Установить дальность стрельбы для выбранного отряда. Забегая немного вперед, хотелось бы сказать, что отряды противоположных сторон могут обстреливать друг друга самостоятельно, если они находятся в зоне видимости друг друга. Чтобы не расходовать боеприпасы напрасно, Вы можете установить с помощью этой кнопки расстояние, с которого Ваш отряд будет начинать обстреливать противника. Когда Вы кликнете на кнопке, то появится КМ, в котором Вы можете указать это расстояние, измеряемое в клетках. Помимо чисел от 0 до 9, Вы можете установить максимальное расстояние (кнопка MAX) или 1/4, 1/2, 3/4 от максимального расстояния для выбранного отряда. Если же Вы установите 0, то отряд не выстрелит даже, если враг будет находиться на соседней клетке.

ATTACK A HEX WITH INDIRECT FIRE - Артиллерийские группы типа MORTAR, BATTERY, STRIKE ELEMENT (самолеты) и различные ракетные отряды могут обстреливать врага, который находится вне пределов их видимости, но в пределах дальности стрельбы этих войск. Назначить им цель можно кликнув на этой кнопке. Вы увидите очередное КМ, состоящее из длинных горизонтальных полос, содержащих по пять кнопок каждая. На первой, самой большой кнопке находится код и название отряда, готового выполнить свою задачу в настоящее время. На этом экране доступно несколько кнопок:

Show data for... - Вызовет окно с характеристикой данного отряда.
...Bombard the target hex - Отдаст команду на обстрел выбранной клетки.
...Fire smoke at the target hex - Забросать клетку дымовыми шашками, что ограничит на время видимость в подвергшейся обстрелу области. При назначении клетки-цели в НСП появится запись о номере обстреливаемой клетки.
...Cancel bombard or smoke mission - Данная кнопка используется для отмены обстрела.

Справа от каждой кнопки дается время обстрела в виде записи: "DELAY...". Время выражается в ходах. Так, например, если там стоит 0, то обстрел начнется после того, как Вы передадите ход противнику. А если там стоит 1, то обстрел произойдет после окончания Вашего следующего хода, и так далее. Если отряд не готов к стрельбе, то его попросту не будет в списке, а если у Вас нет такой дальнобойной артиллерии, то при кликанье на кнопке Вы не получите никакого эффекта, кроме предупреждающей красной надписи в НСП. В зависимости от типа артиллерии количество залпов сильно различается: от 3-4 для MORTARов и где-то в пределах 10 для, скажем, ракетных установок или батарей. Все выстрелы редко попадают в указанную клетку и часто рассеиваются на достаточно большой площади вокруг назначенной цели. Из-за этого вся мощь и эффективность артиллерии пропадает и Вы можете даже случайно задеть свои близкорасположенные к зоне обстрела войска.

REDUCE SUPPRESSION OF CURRENT UNIT - При вражеском обстреле, а тем более при больших потерях, падает моральный дух солдат, в результате чего ударная мощь отряда уменьшается, отряд отступает или вообще перестает подчиняться командам. В этом случае в характеристике отряда или в НСП появляется запись <SUPPRESION:...>. Так вот, чтобы ликвидировать такое подавленное состояние морального духа отряда, которое негативно сказывается на повиновение и боевых действиях в целом, и существует эта

кнопка. Но чтобы не затруднять себя постоянным кликаньем на ней, кликните в опциях на кнопке AUTO-RALLY, которая во включенном состоянии будет снимать этот эффект автоматически.

Если отряд понес небольшие потери (в основном, пехота), но остался под Вашим управлением, а надпись <SUPPRESION:...> появилась в НСП, то, кликая на этой кнопке, Вы можете поднять боевой дух подразделения. В этом случае данной кнопкой лучше воспользоваться в начале хода, тогда результат от ее применения будет выше.

Воспользоваться кнопкой можно, если показатель деморализации боевого духа (SUPPRESION) больше 2, а для отрядов с большими потерями - не менее 10.

FIRE WEAPONS AT TARGET OF CURRENT UNIT - Если отряд уже стрелял по какой-либо цели, то в НСП вместо ENEMY SEEN появится <TARGET:...>, где после двоеточия будет указано название отряда-цели. И в этом случае Вам не надо снова указывать ту же цель, а достаточно кликнуть на этой кнопке.

SET DIRECT FIRE TARGET FOR CURRENT UNIT - Если какой-либо Ваш отряд уже видит врага, то Вы можете не искать данный отряд вслепую по всей карте, а воспользоваться кнопкой, кликнув на которой, Вы сможете пролистать список возможных мишеней. В правой части появится КМ с набором из кнопок под общим заглавием TARGET. Назначение кнопок:

Go to the next target on list - Показать следующую возможную мишень.
Go to previous target on list - Показать предыдущую мишень.
Elect this unit as a target - Назначить выбранный отряд как цель.
Select this unit as a target and fire - Назначить выбранный отряд как цель и открыть огонь.

На этом экране также будут присутствовать кнопки для регулировки размеров карты и возвращения к основному набору кнопок. При наведении на отряд курсора, в НСП появится расстояние до цели (RANGE TO TARGET...HEXES) и расчетная точность стрельбы в процентах (ACCURACY...%).

ATTACK A HEX WITH DIRECT FIRE - Кликнув на этой кнопке, Вы сможете направить удар на любую клетку, находящуюся в пределах видимости отряда. Если огонь по клетке возможен, то курсор примет вид прицела.

GREAT SMOKE IN A HEX WITH DIRECT FIRE - Ставит на указанной клетке дымовую завесу, которая помогает отряду скрыться при отступлении. Установка завесы возможна при условии, что курсор имеет вид прицела.

ZOOM THE MAP - Увеличить изображение карты.

UNZOOM THE MAP - Уменьшить изображение карты.

CLEAR DARK AND SMOKE HEXES - Очистить карту от задымления и других помех, мешающих просмотру карты.

GO TO THE UNIT MENU - Очень полезное меню, позволяющее отыскать на карте любое действующее подразделение и узнать, какое количество ходов у него осталось, так как в пылу сражения можно забыть о существовании какого-нибудь своего отряда. Меню сделано в виде таблицы, назначение граф которой мы и разберем: ID - выдается код отряда, кликнув на котором, Вы окажетесь на месте дислокации данного отряда; NAME - имя отряда; STATUS - состояние отряда. Следующие фразы попадалась Вам и раньше, но не давалось никаких разъяснений по этому поводу. Вот теперь Вы их и получите: DIG-IN - первоначальное состояние, когда отряды находятся в окопах; MOVING - отряд находится на марше; POSITIONED - отряд достиг места назначения и находится в ожидании приказа; PASSENGER - отряд переправляется в другое место на транспорте; DESTROYED - отряд уничтожен и управление им невозможно; IMMOBILIZED - отряд, в основном техника, получил повреждения и не способен передвигаться, но пока способен вести огонь; RETREATING, ROUTED, PINNED - три различных понятия, выражающих только одно, что отряд понес большие потери и бежит со своих позиций, и Вы не можете ни управлять таким отрядом, ни воспользоваться его вооружением; OFF-MAP - авиация и некоторые типы артиллерии находятся вне пределов карты боевых действий и их нельзя передвигать, а можно только назначить цели для обстрела; MOVE - количество шагов, оставшихся у отряда; SHOTS - количество имеющихся выстрелов; SUP - показатель моральной деморализации для отряда, находившегося под обстрелом или понесшего потери; HE:AP - мощность оружия, стоящего первым в списке вооружения, который можно найти в характеристике отряда; DAM - уровень потерь (повреждения) отряда; EXP - оценка опыта отряда; MOR - моральный уровень отряда, от которого зависит успешность ведения боя.

На этом экране Вы увидите несколько кнопок:

Undo the last move - Вы можете вернуть отряд обратно на клетку, с которой он начал движение, но при условии, что он не наткнулся на засаду и не вел боевых действий.
End turn - Передает ход противнику.

Теперь, если Вы кликнете на кнопке OPTIONS, то вместо вышеописанных кнопок появится новый набор, позволяющий настроить игру:

VISIBLE HEX SIDES ARE ON/OFF - Показать или убрать границы между клетками.

UNIT ID TAGS ARE ON/OFF - Выставить или убрать флаги на отрядах.

VICTORY OBJECTIVE FLAGS ARE ON/OFF - Выставить или убрать флаги, показывающие объекты, обязательные для захвата.

SOUND EFFECTS ARE ON/OFF - Включить или выключить звуковые эффекты.

MUSIC IS ON/OFF - То же самое для музыки.

VISIBLE MODE RADIUS IS ON/OFF - Во включенном состояние, светлой областью будет обозначен район, доступный для движущегося отряда.

ADJUST THE SOUND EFFECT VOLUME: IS AT 1 (2, 3, 4, 5) - Отрегулировать уровень громкости звуковых эффектов от 1 до 5.

CHANGE ANIMATION LEVEL: IS LOW (MEDIUM, HIGH) - Указать уровень мультипликации во время игры: низкий, средний или высокий.

ANIMATION ARE ON/OFF - Включить или выключить мультипликацию.

RENAME THE CURRENT UNIT - Переименовать отряд.

RENAME THE CURRENT UNIT'S LEADER - Дать новое имя командиру отряда.

RENAME THE CURRENT FORMATION'S LEADER - Дать новое имя командиру группы.

ADJUST THE MESSAGE TIME DELAY LENGHT: (IS 0-2 SECONDS) - Отрегулировать время, в течение которого на экране будут задерживаться сообщения, от 0 до 2 секунд.

ADJUST THE DIFFICULTY LEVEL: IS AT EASY (AVERAGE, HARD) - Сменить уровень сложности игры.

END THE GAME AND EXIT - Закончить игру и вернуться в стартовое меню.

GO TO THE WEAPONS ENCYCLOPEDIA - Вызвать энциклопедию вооружения.

AUTO-RALLY IS ON/OFF - Автоматически восстанавливает уровень моральной деморализации отрядов до нормы.

GO TO THE HEADQUARTERS MENU - Вызывает меню V.1, которое работает здесь без каких-либо изменений.

GO TO THE SAVE MENU - Сохранить игровую ситуацию.

Теперь попробуем совместить объяснения по управлению отрядами и поступающей информацией. Чтобы переместить отряд, его надо вначале активировать, кликнув на нем курсором мыши. В результате такого нехитрого действия граница клетки, на которой этот отряд размещается, выделится красным цветом и в НСП появится информация по выбранному отряду, которая состоит из следующих пунктов: код и название отряда. Если Вы передвигаете сразу всю группу, то вместо кода будет стоять подсказка ALL-..., текущее состояние отряда; ENEMY SEEN:... - если отряд видит противника, то здесь появится цифра, сообщающая о количестве возможных целей. Если же отряд уже принимал участие в боевых действиях (т.е. в перестрелке с противником), то эта строчка заменится, соответственно, на TARGET:...(название отряда-цели) или BOMBARD:...,...(номер обстреливаемой клетки); SHOTS:...:... - количество оставшихся залпов. Каждый отряд способен дать до шести залпов за один ход. Для повторного залпа следует кликнуть на цели или воспользоваться одной из кнопок в правой части экрана. Первая цифра показывает готовность основного оружия, которое в характеристике стоит первым в списке оружия, а

вторая цифра - остального оружия. Учтите, что при погрузке и выгрузке отрядов на транспорт эти числа уменьшаются. Количество выстрелов может изменяться также в зависимости и от потерь. Особенно это обстоятельство сказывается на артиллерии и технике, так как из-за потерь снижается скорость зарядки орудий. А при потере более 2 человек отряд оставляет орудие или технику; MOVES:... - количество шагов, на которое отряд может передвинуться. Помимо этого числа, у Вас будет и визуальная подсказка. Как только Вы кликнете на отряде, то вся недоступная взору отряда местность закрасится черным. Естественно, что ландшафт оказывает сильное влияние на передвижение отрядов. У отряда, понесшего большие потери и ударившегося в бегство, эта строчка отсутствует, и он передвигается самостоятельно в противоположную от фронта сторону. Права на движение также лишаются и отряды, выгруженные с транспорта. RANGER... HEXES - расстояние, приблизившись на которое, отряд противника подвергнется обстрелу; TURN... - количество прошедших ходов; LENGHT... - общая продолжительность игры. Если теперь Вы кликнете на клетке, на которую должен попасть отряд, то он двинется в указанном направлении. При проведении курсором по карте в ВСП будут появляться названия отрядов, номера клеток, высота и название типа местности, через которые он проходит. Чтобы получить характеристику отряда, следует вначале сделать на нем левый клик мышью, а потом правый. Информация, которую Вы увидите в двух появившихся окнах, уже описывалась выше. Вы можете разместить на одной клетке два отряда. Для этого при пересылке одного отряда на клетку, занятую другим, надо нажать "SHIFT" и кликнуть на нужной клетке.

Чтобы отряд мог выстрелить, ему надо увидеть противника. В случае, когда Вы наведете на противника курсор, он преобразится в "прицел", и если Вы кликнете теперь, то отряд откроет огонь. Если на цели сделать правый клик мышью, то Вы получите характеристики цели, а в НСП появится ее название, состояние, расстояние до нее (RANGE) и вероятность попадания (HIT CHANGE). Во время перестрелки между отрядами в ВСП дается название оружия, из которого ведется огонь, и вероятность попадания, а из НСП Вы узнаете результат стрельбы. При обстреле пехотных отрядов выдается количество потерь в солдатах: <...MEN IS KILLED (...)>. Цифра вначале показывает число уничтоженных на данный момент, а цифра в скобках показывает общее количество потерь этого отряда. Для техники и различных оборонительных укреплений указывается место попадания и результат. Часто при обстреле из маломощного оружия укреплениям не наносится никакого ущерба, и тогда Вы увидите сообщение: <SHOT HAS NO EFFECT>.

При наличии боеприпасов отряд может сам обстрелять противника, если тот подошел на достаточное расстояние или обстрелял один из Ваших отрядов. Но для того чтобы видеть противника, отряд должен стоять к нему "лицом". Для поворота отряда в нужную сторону надо сделать правый клик в том направлении, куда он должен повернуться. При этом старайтесь не попасть курсором на рисунок другого отряда, так как в этом случае Вы получите пока не нужные Вам характеристики. Используя складки местности, можно устроить засаду противнику и, если враг столкнется лицом к лицу с Вашими войсками, то право первого выстрела будет за Вашими отрядами. Учитывая данное обстоятельство, не предпринимайте марш-бросков на большое расстояние на местности, где возможно находится противник, а передвигайтесь поэтапно с высадкой пехоты, которая обнаружит противника раньше, чем это сможет сделать техника.

При перемещении в поле зрения противника следует учитывать, что Ваш отряд подвергнется обстрелу. Даже при движении Ваших войск за "спиной" врага на расстояние в

две клетки у противника есть время, чтобы успеть развернуться и встретить Вас огнем. Чтобы этого не произошло, постарайтесь обстрелять его с расстояния, превышающего три клетки.

Если Ваш отряд понес большие потери и полностью деморализован, то при атаке неприятелем, находящимся на соседней клетке, этот отряд может сдаться. При этом в НСП появится следующая строчка: <...(название отряда) SURRENDERS!!!>. Исключение составляют японские войска, предпочитающие смерть позору сдачи.

Во время боя может погибнуть командир группы. В этом случае на экране появится окно с названием LEADER REPLACED, в котором будет указан новый командир группы, выбранный из оставшихся офицеров в отрядах данной группы. Такие же окна Вы увидите и при окончании битвы, но только при прохождении кампании.

Также при прохождении кампании Вы столкнетесь и с изменением рейтинга Ваших отрядов. Чем больше отряд участвует в боях, тем больше он набирается опыта, и при достижении определенной отметки рейтинг отряда повышается. Если Вы начинали войну с новобранцами (GREEN), уровень опыта у которых не превышал 50, то когда они перейдут определенный рубеж в накоплении опыта, отряд получит статус регулярного отряда (AVERAGE). Перевалив за отметку 79, солдаты в отряде станут "ветеранами" (VETERAN), а если опыт превысит 100, то отряд становится элитным (ELITE). Об изменении рейтинга говорит окно с таким содержанием: <...IMPROVES AND IS...UNIT. EXPERIENCE:...>.

Сам же бой сводится к захвату клеток, помеченных флажками, и, желательно, полному уничтожению противника. Стандартным является и тот факт, что большинство отрядов противника, если за него играет компьютер, будут размещаться возле таких флажков, а также у дорог и мостов, ведущих к этим стратегическим районам (если компьютер должен защищать свою территорию, т.е. играет в обороне).

Итоги сражения

По истечении времени, отведенного на сражение, игра оканчивается, и Вы получаете итоговый отчет, по которому определяется степень победы. Если один из игроков набрал очков в 10 раз больше второго, то игроку присуждается безоговорочная победа. При разнице очков в 2 раза победа уже "носит" привкус горечи и считается малозначительной. Ну, а о других отношениях и говорить не стоит.

Дальнейшее развитие событий зависит от того, какой тип игры Вы выбрали. Если Вы выбрали отдельный сценарий или сами составили карту сражения, то после окончания игры Вы вернетесь в стартовое меню. А если Вы запустили кампанию, то дело примет иной оборот.

После окончания битвы Вы попадете в меню, которое поможет отремонтировать бронетехнику или заменить ее на новые модели (это относится и к пехотным частям). Меню состоит из списка Вашей основной армии, где название каждого отряда и уровень его повреждений (DAMAGE) написаны на отдельных кнопках. Сам же список находится под заголовком SELECT UNIT TO REBUILD. Слева от списка расположены три кнопки, кликнув на которых Вы сможете: FIX ALL - восстановить все потери в отрядах; FIX - отремонтировать один отряд, на котором Вы потом должны кликнуть; CHANGE - заменить отряд на другой, более мощный, но того же рода войск. Кликнув на последней кнопке, Вы попадете в меню, похожее на меню покупки армии. На ремонт и замену Вам выделяется

определенная сумма денег, которую Вы найдете в обоих меню. Когда же Вы кликнете на кнопке CONTINUE, то Вам дадут очередное задание, снова появится меню закупки армии, где Вы сможете закупить пополнение для предстоящей битвы, затем следует расставить войска на арене боевых действий и - снова в бой! После того как предстоящая кампания закончится, Вы опять вернетесь в стартовое меню.

Ну, что ж: "И вечный бой - покой нам только снится..." Успехов Вам на ниве командарма.

STRIFE

Фирма	Velocity Inc.
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound/MAX, General MIDI

Наверное, каждый из нас хотел бы заглянуть в будущее. Какое оно? Что ждет нас впереди? Создатели компьютерных игр, в большинстве своем, видят будущее довольно мрачным. STRIFE не является исключением. Но, как всегда, в людях живет надежда на лучшее. Именно Вам и предстоит выступить в роли этой надежды.

Итак, перед Вами игра типа DOOM. Но нельзя сказать, что это очередное повторение. Нет! Скорее, это попытка (и довольно удачная) совместить популярную стрелялку с ролевой игрой!

В результате катастрофы люди теряют свой "рай". Большинство из них умирает от ужасного вируса. Но кто мог предполагать, что оставшиеся в живых будут завидовать мертвым! Среди выживших появились фанатики - те, кто "слышат" голоса Богов. Они назвали себя "Орден". Те же, кто был "глух" к этим голосам, были "обречены" на смерть. "Орден" владел оружием, против которого люди не могли устоять. Он уничтожал их детей и женщин. Оставалось одно - существовать под землей, как животные, пребывая в постоянном страхе за свою жизнь... Зрело сопротивление. Разрозненные группы недовольных объединились и появилась сила, рожденная борьбой за жизнь и свободу! Ваша задача заключается в том, чтобы выжить в этой борьбе. А для этого придется изрядно потрудиться и руками, и головой! Основная задача - выполнять различные миссии, за которые Вы будете получать награду (деньги, оружие...). Задания будут различны: от спасения заложников - до поиска кольца. Вы должны будете беседовать с людьми, которые повстречаются на Вашем пути. От них можно получить информацию или полезные вещи. Так что не спешите стрелять во все, что движется.

Так как сюжет игры описывает жизнь после "конца света", то и фон выдержан в серых тонах, но по сравнению с играми типа DOOM графика отличается детализацией, как, впрочем, и положено ролевой игре. Музыка в игре, как и во всех подобных играх, служит лишь фоном (хотя довольно неплохим), основное же назначение звука здесь - общение с персонажами. Хоть сюжет игры и не нов, тем не менее он способен надолго приковать игрока к монитору.

Стартовое меню

Стартовое меню представляет собой ряд пунктов. Сразу отмечу, что это меню можно вызвать в любой момент игры, нажав на клавишу "ESC" (также с помощью этой клавиши можно выйти из меню). Выбор пунктов производится с помощью стрелок и клавиши "ENTER".

NEW GAME

Начать новую игру. При этом появится еще одно меню, в котором Вам предложат выбрать уровень сложности игры (CHOOSE SKILL LEVEL). Затем появится таблица, выберите один из пунктов и введите свое имя, после этого игра начнется.

Доступные уровни сложности:

TRAINING - Этот уровень для начинающего игрока (тренировочный).

ROOKIE - Второй по сложности уровень, предназначенный для более опытного игрока.

VETERAN - Уровень для "ветеранов" STRIFE.

ELITE - Если Вам слишком легко играть на предыдущих уровнях, попробуйте этот.

BLOODBATH - Для самых "ненасытных" игроков - "ванна из крови".

OPTIONS

Выбор этого пункта позволит Вам:

END GAME - Закончить игру (при условии, что Вы вызвали меню во время игры).

SCREEN SIZE - Изменить величину "активного" экрана (на котором происходит действие), изменение производится с помощью клавиш "влево" и "вправо".

SETTINGS - Изменить стандартные установки игры, при выборе этого пункта перед Вами появляется еще одно меню:

Sfx Volume - Позволит изменить громкость звуковых эффектов.
Music Volume - Здесь Вы можете изменить громкость музыки.
Voice Volume - Этот пункт "отвечает" за громкость голоса.
Mouse - Позволит изменить чувствительность мыши (изменения производятся с помощью клавиш "влево" и "вправо"). В игре предусмотрен "быстрый" вызов пунктов меню с помощью функциональных клавиш. Для "быстрого" вызова SETTINGS в любом месте игры надо нажать клавишу "F4".

LOAD GAME

Этот пункт позволяет загрузить отложенную игру. Для этого пункта также предусмотрен "быстрый" вызов: в любом месте игры нажмите клавишу "F3", и Вам надо будет только подтвердить свой выбор, нажав на клавишу "Y", или же отменить запись, в случае необходимости нажав на клавишу "N".

SAVE GAME

Этот пункт позволяет записать игру. Вы также можете произвести "быструю" запись в любой момент игры, нажав на клавишу "F2".

HELP!

Позволяет просмотреть клавиши управления игрой, просмотр осуществляется клавишами "PAGE UP" и "PAGE DOWN". Этот пункт меню также можно "быстро" вызвать в любом месте игры, нажав на клавишу "F1".

Клавиши управления:
"СТРЕЛКИ" - движение влево, вправо, вверх, вниз.
"СТРЕЛКИ" + "SHIFT" - бег.
"A" - прыжок.
"PAGE UP" - посмотреть вверх.
"PAGE DOWN" - посмотреть вниз.
"SHIFT" - смотреть прямо.
"СТРЕЛКИ" и "ALT" - режим "скольжения" вправо-влево.
"CTRL" - стрельба.
"ПРОБЕЛ" - разговаривать, открывать дверь, переключать выключатели, начать уровень заново (после смерти).
"F11" - изменение яркости.
Теперь перечень клавиш для выбора вооружения:
"1" - PUNCH DAGGER (нож).
"2" - CROSSBOW (лук), повторным нажатием Вы можете изменить используемые стрелы.
"3" - ASSAULT GUN, PULSE RIFLE (автомат).
"4" - MISSILE LAUNCHER (ракетная установка).
"5" - GRENADE LAUNCHER (гранатомет), повторное нажатие приведет к смене гранат.
"6" - FLAMETHROWER (огнемет).
"7" - BLASTER (бластер).
"8" - SIGIL (оружие дьявола).

Основной экран

Если Вы не установили себе максимальную величину активного окна (SCREEN SIZE), то, кроме самого действия, перед Вами будет видна еще и некоторая информация. Она будет отображена в нижней части экрана. Активное окно является глазами Вашего персонажа, то есть Вы можете увидеть в этом окне все, что предстает перед его взглядом. Также в этом окне во время разговора с персонажами будут отображаться титры и Ваши возможные ответы, но об этом чуть позже. Теперь обратимся к информационной части экрана. В левой ячейке отображается наличие бронежилета, а также уровень его повреждения (это показывает цифра в этой ячейке). Длинная цветная полоска, а также сердце с цифрой, расположенные правее, показывают, сколько осталось Вам жить. Здесь стоит отметить, что Вы можете поправить свое здоровье при помощи аптечек, причем можно не заботиться об их своевременном использовании, включив AutoHealth при помощи клавиши "F5" (при этом проследите, чтобы в верхнем углу экрана надпись гласила: AutoHealth ON, а не AutoHealth OFF). Ниже, в отдельных ячейках, показаны имеющиеся у Вас предметы, а также их количество (про это будет рассказано ниже). Чуть правее изображен символ. В начале игры все его части темные, но, когда Вы будете овладевать какой-либо магией, они будут загораться. В правом углу, в такой же ячейке, показа-

но используемое Вами оружие, а чуть выше - оставшееся количество боеприпасов. Эту информацию можно видеть на своем экране постоянно.

Теперь настало время поговорить об информации, которая не присутствует постоянно на экране. Какая же миссия может обойтись без цели! Для того чтобы узнать, что именно от Вас требуется, необходимо нажать на клавишу "W". При этом появится окно, отображающее информацию о цели Вашей миссии. Чтобы узнать о том, каким оружием Вы владеете и сколько к нему есть боеприпасов, а также узнать статистику, нажмите клавишу "Z". Перед Вами раскроется окно с необходимой статистикой:

Под надписью WEAPONS расположено имеющееся у Вас оружие. Если какого-то оружия на данный момент у Вас нет, то будет виден лишь его силуэт. Правее располагается информация о боеприпасах (AMMO). Подробнее об оружии мы поговорим позже, а сейчас лишь отметим почему напротив наименований расположено по две цифры. Первая из них показывает, сколько боеприпасов данного вида у Вас есть, а вторая - максимальное количество боеприпасов данного типа, которым Вы можете располагать. В правом нижнем углу отображена информация о количестве ключей - KEY, которыми Вы владеете, а также наличие компьютера COM или BLACKBIRD (если у Вас его нет, то Вы также, как и в случае с оружием, увидите лишь прозрачный силуэт). COM является одним из важнейших предметов в игре, но об этом чуть позже, а сейчас вернемся к описанию экрана.

После выполнения некоторых миссий Вы можете повысить свой уровень мастерства. Если быть совсем точным, то от Вас потребуется просто поговорить с некоторыми персонажами. Итак, Вы можете улучшить точность своей стрельбы - ACCURACY - или повысить свою выносливость - STAMINA. Именно это и отображено в правом верхнем углу. Две цифры показывают следующее: сделанные улучшения/максимально возможные. Для того чтобы узнать более подробную информацию о ключах, надо нажать клавишу "K". Перед Вами раскроется окно, в котором будут изображены ключи и их названия. И последнее - вся информация о происходящем отображается в левом верхнем углу экрана. Здесь Вы можете увидеть сообщения о найденных предметах, о новых сообщениях от Вашего компьютера, об использовании предметов, а также "техническую информацию". Если Вы не успели прочитать сообщение, Вы можете это сделать с помощью клавиши "/".

Теперь поговорим еще о двух состояниях экрана. Первое из них - разговор. Как уже упоминалось раньше, Вам надо разговаривать с персонажами. Чтобы заговорить с каким-либо героем, необходимо подойти к нему и нажать клавишу "ПРОБЕЛ". После этого в "активном" окне появится изображение Вашего собеседника, а также текст того, что он говорит (разумеется, если Вы не отключили титры, это делается при помощи клавиши "F8"). Ниже Вы увидите возможные ответы. Самый нижний ответ всегда прощание, выбрав его, Вы вернетесь к "нормальному" состоянию экрана. Остальной выбор (который производится с помощью стрелок "ВВЕРХ", "ВНИЗ" и клавиши "ENTER") в каждой ситуации различен. Второе состояние - карта. Ее вы можете вызвать при помощи клавиши "TAB" (можно увеличивать или уменьшать изображение при помощи клавиш "+" и "-" соответственно или используя клавишу "O"). В первом случае изображение будет изменяться плавно. Вы также можете пометить какое-либо место при помощи клавиши "M". Наверняка, на экране не поместится вся карта. Чтобы просмотреть "отдаленные" уголки карты, нажмите клавишу "F", при этом в левом верхнем углу должна появиться надпись: FOLLOW OFF. Теперь с помощью стрелок Вы можете просматривать отдельные участки карты. В противном случае использование стрелок будет приводить к Вашим передвиже-

ниям, другими словами, будет включен режим слежения. Ваше местоположение будет показано желтой стрелкой. Белым цветом изображены стены зданий, а проходы и лестницы выделены другим цветом. Но помните, что Вы можете видеть на карте лишь те коридоры, в которых уже побывали. Те места, в которые еще не ступала Ваша нога, покоятся во мраке. Возвращение в "нормальное" состояние экрана производится при помощи клавиши "TAB".

Вооружение и защита

Как не трудно догадаться, чтобы выжить в этом мире, не достаточно кулаков. В самом начале игры у Вас есть только нож. Но, как Вы сами понимаете, с этим оружием далеко не уйти. Как получить другое оружие? Есть четыре варианта как это сделать. Первый вариант наиболее прост. Все, что от Вас потребуется - всего лишь согласиться выполнить задание некоторых людей, для выполнения которого они дадут Вам оружие. Второй вариант немного сложнее. Вы можете найти оружие в некоторых комнатах. Иногда надо обыскать довольно большое количество комнат, чтобы добиться успеха. Третий вариант потребует от Вас еще чуть больше усилий. Накопите денег и купите оружие в лавке. Не думайте, что это просто, потому что деньги Вам дают только за выполненные миссии, так что придется попотеть. И, наконец, четвертый вариант: после выполнения миссий Вы можете получить оружие у некоторых героев или подобрать на поле битвы. Теперь о том, какое оружие Вы сможете получить.

PUNCH DAGGER - Нож.

CROSSBOW - Первое, что у Вас появится, разумеется, кроме ножа - это лук. Для него, естественно, нужны стрелы. Существует два типа стрел: первый - электрические ELECTRIC BOLTS, ими Вы можете убить человека примерно с трех попаданий; второй - отравленные - POISON BOLTS, при использовании этих стрел Вам достаточно одного попадания, чтобы услышать предсмертный крик своего противника. Но стрелы тоже не слишком эффективное оружие, потому что скорострельность довольно низкая.

ASSAULT GUN - Автомат (в переводе штурмовое оружие). Это, пожалуй, наиболее удобное вооружение при обычном бое. Патроны для него - BULLETS - есть практически у каждого охранника, так что не забывайте собирать их у убитых. В обоймах - CLIP OF BULLETS - находится 10 патронов. Если же Вы нашли ящик с надписью AMMO, то у Вас станет больше сразу на 100 патронов.

MISSILE LAUNCHER - Теперь подошла очередь "мечты кровожадных", то есть ракетной установки. Это еще более эффективное оружие, но, как обычно, в нем есть свой минус: в ближнем бою установка может принести больше вреда Вам, нежели противнику, но зрелище разлетающегося на куски врага заставляет забыть об этом недостатке. Ракеты - MISSILES - для нее Вы сможете найти в некоторых комнатах или купить.

GRENADE LAUNCHER - Теперь о самом эффективном оружии против роботов и большого количества врагов - о гранатомете. Вы можете использовать два типа гранат. Первый тип: обычная разрывная граната - EXPLOSIVE GRENADE. Второй тип полезен в тех

случаях, когда Вы пытаетесь попасть в подвижную мишень или когда отбиваетесь от наступающих врагов. Вокруг места взрыва такой гранаты возникает пламя, "пожирающее" все, что в него попадает, а так как Ваши враги довольно глупы, в него много чего попадает. Но помните, что гранаты могут удариться о стену и отлететь в Вашу сторону. В этом случае вся их разрушительная сила будет направлена против Вас. Получается довольно невеселая картина: оружие либо не слишком мощное, либо опасно для самого в ближнем бою. Но не спешите огорчаться. Следующий вид вооружения соединяет в себе разрушительность и безопасность для Вас на малой дистанции боя.

FLAMETHROWER - Огнемет. Для него нужна заправка - ENERGY POD, которую Вы можете купить или получить, убив робота.

BLASTER - Этот вид лучевого оружия найти будет непросто. Но уничтожив толпы противников, Вы его все-таки найдете.

SIGIL - И наконец, последний вид вооружения. Этот вид представляет собой соединение магии и техники. Его действие наиболее универсально. Будьте очень осторожны, добывая его у программиста - PROGRAMMER.

Сколько раз Вы страдали от нехватки боеприпасов в подобных играх! Здесь с Вами может случиться то же самое. Вначале патронов будет катастрофически не хватать, потому что их запас ограничен.

AMMO SATCHEL - Вы можете купить или найти ранец для боеприпасов. При этом максимально возможный запас патронов увеличиться вдвое.

TARGETER - Для улучшения своей стрельбы Вы можете использовать прицел (о том, как использовать предметы, мы поговорим чуть позже).

TELEPORT BEACON - Стоит упомянуть еще об одном предмете, который не является оружием, но выполняет его функции - это телепортатор. При его использовании появляются Ваши союзники, которые способны организовать довольно сильную огневую поддержку.

Теперь настало время поговорить о защите. По сравнению с вооружением она не балует нас разнообразием.

ENNVIROMENTAL SUIT - Защитный костюм, без него Вы не сможете находиться в отравленной зеленой жидкости. Его следует использовать только тогда, когда Вы находитесь в зеленой жидкости. Если его действие заканчивается, экран будет мигать зеленым цветом, сигнализируя об опасности.

Вы можете найти два вида брони:

LEATHER ARMOR - Кожаная броня

METALL ARMOR - Металлическая броня. Как не трудно догадаться, металлическая броня гораздо эффективнее.

Предметы и их использование

Во время игры у Вас будут появляться различные предметы. Некоторые Вы будете находить, а некоторые получать от других героев. Условно разделим их на две группы. Первая группа предметов не требует Вашего вмешательства и используется автоматически. Сюда относятся такие предметы: оружие, боеприпасы, ключи, форма охранника, деньги, а также предметы, которые Вы должны принести кому-либо из героев. К этой группе также можно отнести и медикаменты, конечно, если Вы не отключили AUTOHEALTH (об этом мы уже говорили выше). Вы встретите три вида медикаментов:

MED PATCH - Медицинская повязка. Она способна увеличить Вашу жизненную энергию всего лишь на 10 единиц.

MEDICAL KIT - Более сильное действие имеет аптечка. С ее помощью Вы можете поправить свое здоровье на 30 единиц.

SURGERY KIT - И, наконец, наиболее сильный по действию - хирургический набор. Он дает возможность полностью восстановить жизненные силы.

COM - Один из предметов, который заслуживает отдельного разговора - компьютер. Вам не придется заботиться об его использовании, но от него во многом зависит успех Вашей миссии. Без него Вы не сможете уйти дальше второго уровня. Только с его помощью можно узнать нужный пароль, без которого Вы не сможете найти повстанцев, а значит, и освободить свой мир. Когда Вы услышите голос компьютера, можете быть уверены, что все делаете правильно. От него Вы получите более полную информацию, чем от "заказчика". COM является своеобразным путеводителем по миссиям. Именно от него Вы узнаете куда идти и что делать, а порой даже - что говорить. Короче говоря, Ваша жизнь не стоит и гроша без этого предмета. О том, где его можно найти, мы расскажем ниже.

Поговорим о тех предметах, которые "ждут" своего использования. Особо стоит отметить защитный костюм. Остальные же предметы не несут такой важности, как костюм, поэтому используйте их, когда сочтете нужным.

Теперь поговорим о клавишах, которые применяются для выбора и активизации собранных предметов. Как уже говорилось раньше, собранные предметы находятся в нижней части экрана в специальных ячейках. Выбор нужного предмета осуществляется при помощи клавиш "INSERT" и "DELETE" или, для быстрого перехода, - "HOME" и "END". При этом по ячейкам будет передвигаться курсор. Чтобы использовать нужный предмет, наведите на него курсор и нажмите "ENTER". Иногда у Вас может оказаться слишком много вещей. Чтобы избавиться от ненужного предмета, используйте клавишу "BACKSPACE". Если Вы не можете определить по изображению, нужную ли вещь Вы хотите использовать, - не отчаивайтесь: всегда есть возможность посмотреть название предмета с помощью клавиши "Q". При этом в левом верхнем углу Вы увидите название этого предмета. Для "быстрого" лечения предусмотрена клавиша "H".

Характеристики персонажей

Так как STRIFE является ролевой игрой, описание всех встречающихся героев невозможно, да и не нужно. Здесь Вы найдете лишь характеристики наиболее часто встречающихся персонажей, а также несколько советов.

GUARD - Первым персонажем, которого Вы увидите, будет охранник. Можете смело бросаться в бой, его цель - убить Вас. У единственной двери, ведущей из помещения, где Вы появляетесь, будет также стоять охранник. И его тоже должна постигнуть участь первого. Но это последняя ваша жертва в городе - TOWN! Если вдруг Вы затеете здесь перестрелку, то Вас незамедлительно уничтожат. Справиться с охранниками нет никаких шансов, они будут все появляться и появляться, пока не добьются Вашей смерти. Охранники совсем не агрессивны, их Вы можете не бояться, но лишь до того, как услышите звуки тревоги.

ACOLYTE - Служители. Они практически не отличаются от охранников. Так же, как и первые, они вооружены ASSAULT GUN и ведут себя довольно мирно.

OVERSEER - Следующая разновидность воинов, надзиратели. Их Вы можете встретить в рабочих доках и везде, где происходит работа. Никаких отличий от предыдущих типов у них нет. Вся разница заключается только в предназначении, но это на Вас никак не отражается. Среди них могут встречаться более важные персоны, от которых Вы можете получить какую-либо информацию или пропуск. Запомните. Они проявляют активность только после включения тревоги. Вы можете не задумываясь в них стрелять только внутри зданий!

PEASANT - Есть еще один, но довольно редкий тип воинов - это крестьяне, служащие ордену. В основном, встречаются мирные крестьяне, но иногда они облачаются в зеленоголубые доспехи.

REBELS - Повстанцы. Они сражаются на Вашей стороне, так что не следует их убивать. Если же Вы затеете стрельбу на базе - FRONT BASE, тогда можете даже не надеяться на жизнь.

SPIDER - Кроме солдат, на Вашем пути повстречаются пауки. Обычно они живут недалеко от водоемов и стремятся Вас покусать. Они довольно подвижны и передвигаются в основном по потолку.

Довольно часто Вы будете встречаться с механическими воинами. Наверняка Вам не дадут покоя шары, стреляющие из лазера. Более редкие, но в то же время и более опасные, роботы могут потрепать Вам нервы своими выстрелами. Их обычное вооружение - ракеты. Иногда под потолком встречаются автоматические роботы-пулеметы. В них может быть сложно попасть, но большого вреда в одиночку они нанести не способны.

Теперь поговорим о мирном населении. В городе Вы довольно часто будете встречать людей, которые бесцельно бродят из одного места в другое. Это крестьяне - PEASANT. Но в отличие от военных они не приносят никакого вреда, разумеется, если Вы не откроете по ним огонь. Среди них есть ULAINE. Заплатив ему, Вы можете узнать

несколько полезных советов. В городе есть лавка, у хозяина которой - IRALE - Вы сможете получить новое оружие, но после выполнения определенных миссий. Также у него Вы сможете купить ASSAULT GUN и патроны к нему. В другой лавке Вы сможете купить лук и стрелы к нему. Напротив этой лавки Вы сможете приобрести защиту, а рядом - медикаменты. На базе Вы сможете бесплатно поправить свое здоровье у GERARD. Там же, у FERRIS, Вы сможете получить немного боеприпасов для ASSAULT GUN, но только если у Вас не более 50 патронов. В городе есть человек по имени MACGUFFIN. У него Вы сможете получить немного полезной информации. Первые свои задания Вы получите либо от ROWAN, либо от HARRIS. Как порой случается и в жизни, Вы встретите предателя. После выполнения задания, полученного от HARRIS, Вы не избежите смерти, а вот ROWAN поможет Вам связаться с повстанцами. В будущем все свои задания Вы будете получать от командующего повстанцами, его имя MACIL. Также Вы встретите охранника по имени GEOFF. Не стоит его убивать, он откроет вам путь к повстанцам. Еще раз напомним, не надо сразу стрелять во все, что движется. Попробуйте сначала поговорить с повстречавшимся героем, возможно, что живой он принесет больше пользы.

Двери и лабиринты

В этой игре Вы преодолеете огромное количество лабиринтов. За некоторые двери сразу Вам пройти не удастся. Для того чтобы заглянуть в них, от Вас потребуется найти нужный ключ или выключатель. Но, наряду с этим, не стоит забывать, что в некоторые места попасть через двери просто невозможно. В этих ситуациях попробуйте использовать воду.

На стенах Вы можете найти выключатели. Они откроют Вам потайные ходы и запертые двери. Кроме того, Вы встретите потайные комнаты. Их стены будут более прозрачны. Будьте осторожны, в них могут скрываться враги. Иногда в лабиринтах Вы встретите отверстия в полу. Некоторые из них можно просто пройти, но иногда требуется их перепрыгнуть.

Стоит остановиться на одной детали. Кроме уже привычных Вам после первых уровней переключателей, появятся новые. Иногда это может быть просто большой монитор или же, что встречается чаще, рычаг на внутренней стороне стола. Чтобы открыть все потайные комнаты, Вам придется "облазить" каждый угол.

Миссии

Как уже говорилось раньше, для того чтобы добиться заветной цели - свободы - и выжить в жестоком мире, Вам придется выполнять миссии. В отличие от игр типа DOOM в STRIFE Вы не найдете ярко выраженных уровней, все деление довольно условно. Просто, как и в жизни, по достижении определенной цели перед Вами будет вставать новая, еще более сложная. Итак, немного подробнее о миссиях. Все действие будет происходить в различных частях города. Сам же город - TOWN - вместе с базой - FRONT BASE - являются местами "передышки". Именно из города начинается Ваше приключение. Для начала Вам предлагается найти помощь. Как уже говорилось раньше, у Вас есть выбор между двумя героями: ROWAN и HARRIS. Оба они отправят Вас в одно и то же место - храм (SANCTUARY). Оба дадут Вам лук со стрелами, и оба пообещают помощь. Разницу составляет лишь то, что ROWAN попросит убить человека по имени

BEDLIN и принести его кольцо - RING - в знак преданности, а HARRIS украсть чашу - CUP (оба этих предмета, как и все подобные им "цели миссий", хоть и появятся в ячейках среди Ваших предметов, не требуют непосредственного использования, от Вас потребуется лишь принести их тому, кто их просил и заговорить с ним; все остальное делается автоматически). А вот серьезные различия начнутся после выполнения задания. ROWAN заплатит Вам деньги и даст компьютер, о котором писалось выше, от HARRIS Вы не получите ни денег, ни помощи, а только звуки тревоги и очень агрессивных охранников на каждом углу. Надо отметить, что попасть в храм Вы сможете только по воде. После выполнения первой миссии, конечно, если Вы послушаетесь совета и займетесь заданием ROWAN, Вам надо будет найти базу повстанцев. Для этого Вам придется найти охранника по имени GEOFF, а COM сообщит Вам нужный пароль. После этой миссии Вы будете сражаться уже непосредственно на стороне повстанцев и практически все свои основные задания получать от MACIL. Следующее, что от Вас потребуется - освободить пленных - PRISONERS. Для этого Вам придется встретиться с начальником тюрьмы - GOVERNOR - и выполнить его поручение. Он потребует в обмен на пропуск в тюрьму принести POWER COUPLING. Получить большую информацию Вы сможете поговорив с MACGUFFIN. Для того чтобы добыть POWER COUPLING, Вам потребуется проплыть по зеленой жидкости в городе, предварительно опустив ее с помощью переключателя. Затем разбейте этот прибор и можете нести его к начальнику тюрьмы. Но вначале Вам придется "очистить" подступы к Вашей базе от врагов, так как POWER COUPLING поддерживал ее неприступность. После этого смело можете направляться в тюрьму - PRISON. Для освобождения пленных Вам потребуется раздобыть руку человека по имени JUNGE WOLENICK. С ее помощью Вы сможете открыть кодовые замки и телепортатор. Последний будет попадаться и на следующих миссиях, с его помощью Вы сможете быстро перемещаться в отдаленные места. Следующей миссией будет уничтожение кристалла, для этого отправляйтесь на POWER STATION. С каждым уровнем лабиринты все запутаннее, а сделать надо все больше и больше. На этом уровне Вы впервые серьезно почувствуете, что значит отравленный воздух. Без защитного костюма Вы миссию просто не выполните. Следующую миссию можно с уверенность назвать Адом. В игре время не учитывается, и Вы можете плутать в поисках выхода сколько угодно, но на этом уровне все по-другому. Здесь время как таковое тоже не учитывается, но всю миссию Вы должны быть в защитном костюме, потому что место ее действия канализация - SEWERS. А запас костюмов ограничен - всего лишь пять, хотя Вы, конечно, можете найти их. Но обычно их не хватало, даже вместе с найденными, и эту миссию заканчиваем на "последнем издыхании". Единственным напутствием для этого уровня могут служить слова Вашего компьютера: "Hold your nose. We going down"; что в переводе звучит так: "Затыкай нос. Мы спускаемся". На этом уровне Вы повстречаетесь с нищими - BEGGARS. Их Вы можете не бояться, для Вас они безвредны. От Вас потребуется найти дорогу на поверхность. Поверьте, что эта задача не из легких. Во второй части этой миссии Вы должны будете найти энергетический кристалл, который поддерживает поле вокруг замка - CASTLE. Помните, что везде есть загадки. Иногда маленький невзрачный переключатель, который еле виден на стене и похож больше на обычную декоративную деталь, может открыть Вам дорогу к победе. После выполнения этой миссии (если быть совсем точным, то двух миссий) Вы узнаете об оружии, которое разрабатывает загадочный программист - PROGRAMMER. И, наконец, настанет долгожданный уровень "кровожадных". В бой вместе с Вами пойдут силы повстанцев. Их целью, впрочем, как и Вашей, будет захват замка.

После "великой бойни", где Вы можете не задумываться в кого стрелять, Вам придется действовать в одиночку. Найдите всех программистов. Среди них окажется и тот, который является Вашей целью. Как мы уже предупреждали раньше, будьте очень осторожны, сражаясь с ним, используйте самое мощное оружие ближнего боя, и тогда Вы добьетесь успеха. Программист владеет мощнейшим оружием и... Вы заинтригованы? Надеюсь, что да. Чем именно он владеет, Вы сможете узнать из самой игры. Необходимо лишь сказать, что этот предмет не один в своем роде. Игра вступает в новую стадию. Вам будут встречаться все более загадочные и сильные персонажи. Задания станут намного интересней, а лабиринты покажутся просто непроходимыми. Но Вы супергерой, и Вам все "по плечу"! Смело в бой! Теперь Вашей задачей станет найти все пять частей "загадочного" предмета и собрать их воедино. Это даст Вам неземную силу, и тогда люди Вашей планеты получат долгожданную свободу и смогут вздохнуть спокойно, а Вы, как это ни печально, сможете отправиться на заслуженный отдых.

TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI

Фирма	Looking Glass Tech.
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound, Roland

Космическая эра человечества началась в 2046 году, когда была основана первая колония на Луне. Потом началась колонизация Венеры и спутников Юпитера. Во время этих знаменательных событий на Земле шла борьба за объединение мира, в результате чего появилось единое правительство, названное Гегемонией (HYGEMONY). Гегемония хоть и навела на Земле некоторый порядок, но не была полностью мирным правительством. Сначала она аннексировала колонии на Луне, а потом начала войну с Венерой. После победы над Венерой Гегемония начала подготовку кампании против юпитерианских колоний. Колонисты на спутниках Юпитера, поняв, что их дом стоит следующим в списке, решили переселиться в другую звездную систему. Они послали в систему Центавра (CENTAURI) корабль-разведчик, который доставил данные о наличии в этой системе планет, пригодных для колонизации. В срочном порядке был снаряжен и отправлен первый корабль с колонистами, а затем, уже во время начавшейся войны, и целый флот.

Флот прибыл в систему Центавра в 2136 году, а в 2139 на планете NEWHOPE обосновались первые семь кланов. Эти Кланы, объединенные политическими, этническими и социальными взаимоотношениями людей, образовались еще на юпетирианских колониях. Такое же разделение осталось и в дальнейшем. По прошествии времени были обследованы остальные планеты и началось заселение одной из них - THATCHER, на которой образовались еще пять новых кланов.

В 2217 клан Io (Ио один из спутников Юпитера) основал STRIKE FORCE - Ударные Силы для борьбы с местным космопиратством. Года через полтора остальные кланы основали свои SF. В 2239 Гегемония и правительство Центавра установили дипломатические отношения и открыли торговлю. И, наконец, в 2327 (текущее время) в связи с ростом контрабанды и для уничтожения пиратов (PIRATES) и рейдеров (RAIDERS) кланы решили объединить свои силы и создали объединенную военную организацию STRIKE FORCE CENTAURI (сокращенно SFC)...

Таково краткое изложение событий, предшествующих Вашему вступлению в игру. Вас зовут NIKOLA (имя не изменяется), Ваш позывной "TROUBLE" , что переводится как "неприятность" (наверно, подразумевается "неприятность для противника"), и Вам 24 года. Как видно из вступления, Вашей основной задачей является защита своей системы. Для этого Вы получаете боевой скафандр, оружие и при необходимости помощников.

Игра относится к жанру ACTION (действие) с элементами тактики. Прекрасная графика, звуковые и спецэффекты, речь... НО с двумя руками и одной парой глаз могут возникнуть трудности в управлении. Дело в том, что обычное передвижение Вы можете осуществлять с клавиатуры или джойстиком, а наводить прицел и стрелять - мышью. Кроме этих, "основных действий", Вам придется поддерживать связь с командой и использовать что-либо из экипировки скафандра. Здесь-то и возникает необходимость хотя бы в треть-

ей руке. Трудность эта носит скорее временный характер, и через какое-то время Вы освоитесь. В игре много различных, большей частью информационных меню, управление в которых осуществляется мышью. Чтобы в меню что-нибудь включить, надо сделать левый клик мышью. Это значит, что надо сначала навести на интересующую, скажем, кнопку курсор мыши и нажать на левую клавишу мыши. Правая кнопка мыши задействована только во время выполнения заданий.

Стартовое меню

В стартовом меню Вам предоставляется следующий выбор:

NEW GAME

Начать новую игру. При этом Вам придется пройти два тренировочных уровня, после которых и начинаются настоящие задания.

LOAD GAME

Загрузить игру.

NEW GAME SKIP INSTRUCTION

Начать новую игру сразу с выполнения боевых заданий, без прохождения двух тренировочных уровней.

RANDOM SCENARIO BUILDER

Редактор сценариев, позволяет составить и проиграть отдельную миссию.

CREDITS

Выдает список создателей игры.

EXIT

Выход из игры.

Квартира

В квартире (QUARTERS) Вы окажетесь в любом случае перед началом новой миссии и сможете проделать следующие вещи:

BACK TO MAIN MENU

Вернуться в стартовое меню.

SAVE/LOAD

Сохранить/загрузить партию.

VIEW MEDAILS

Осмотреть набранную коллекцию медалей, полученных за прошедшие операции.

ENTER BASE

Войти в помещение базы, где Вы получите задание, укомплектуете скафандр и отправитесь на задание.

На базе Вам практически делать нечего, вот доступные действия:

GO TO QUARTERS - Вернуться обратно на квартиру.

START MISSION BRIEFING - Приступить к подготовке к заданию.

VIEW KILL BOARD - Просмотреть статистику о действиях военного персонала базы. Зайдя в это меню, Вы попадаете на экран STRIKE FORCE CENTAURI KILLBOARD, имеющий вид таблицы со следующими столбцами:

Name - Название клана, к которому принадлежит боец, затем его имя.
Callsign - Позывной бойца.
Kills - Число уничтоженных врагов.
Assists - Численность команды, с которой он работал.
Acc. - Средняя результативность стрельбы.
Drops - Количество заданий, в которых принимал участие.
Specialty - Специальность бойца.

VIEW TERMINAL

Воспользоватся терминалом, что позволит получить массу интересной и нужной информации.

На этом экране и на экране базы Вы можете воспользоваться клавишей "TAB", которая высветит все окна. Потом, наведя на помеченные места курсор, Вы сможете получить их названия и активировать их. Единственное окно, заслуживающее внимания и пояснения на этом экране, - это окно терминала, которому и посвящается вся оставшаяся часть главы.

Главное меню терминала, в котором Вы оказываетесь при его "включении", состоит из окна подсказок, где Вы узнаете полное название предоставляемой Вам информации, большого окна, в котором и появляются все вызываемые сообщения, и ряда кнопок для вызова разных типов информации.

EMAIL

Позволяет прочесть поступившую на Ваш адрес почту. В большом окне Вы увидите список сообщений и дату их получений, а если кликните на одном из названий, то сможете прочитать выбранное сообщение. Под этой кнопкой Вы увидите два пункта: NEW - количество новых сообщений, которые Вы еще не читали; TOTAL - общее количество полученных сообщений.

NEWS

Эта кнопка поможет Вам ознакомиться с последними новостями и работает так же, как и предыдущая.

LIBRARY

С помощью библиотеки Вы получите информацию по следующим вопросам:

GLOSSARY OF TERMS - Словарь терминов и сокращений, используемых в игре.

THE CLANS OF CENTAURI - Характеристики воюющих кланов.

CENTAURI CLANS TIMELINE - История развития кланов.

PLANETARY REPORT... - Рапорт о планетах системы Центавра (NEW HOPE, THATCHER, SAARA).

PUBLICANISM - THE HEART OF THE HYGEMONY - Рапорт о политике правительства Земли.

REVIEW

Информативный отдел, предоставляющий информацию о:

REVIEW PERSONNEL - Членах отряда Вашего клана.

REVIEW WEAPONRY - Доступном и используемом Вами оружии.

REVIEW ASF'S (ASF: Auxiliary Suit Function) - Дополнительных блоках, расширяющих возможности скафандра.

REVIEW SFC PBAS (PBA: Powered Battle Armor) - Имеющихся боевых скафандрах.

REVIEW ENEMY FORCES - Противостоящем Вам противнике.

REPORTS

Здесь Вы сможете всегда узнать о результатах заданий, в которых участвовали сами. В большом окне представлен список проведенных миссий, и, кликнув на любой, Вы узнаете подробности, о которых пойдет речь позже.

EXIT

Выход из меню терминала.

Подготовка к миссии

Первым делом Вам придется ознакомиться с рапортом о текущей миссии. Он занимает весь экран и выдается в меню брифинг (BRIEFING). Миссия также имеет свое собственное название, указываемое в строке CLASSIFIED.

Во-вторых, Вам надо должным образом экипироваться самому и помочь своей команде, если она есть. Это происходит в следующем меню под названием MISSION OUTFITTING.

Основную часть этого меню занимают "Ваше лицо" и кнопки, расположенные под ним. Если в операции будет участвовать еще кто-то, то в меню появятся еще несколько лиц с такими же кнопками. Себя Вы можете узнать по имени или, если его Вы его еще не запомнили, то, во-первых, Ваш столбец кнопок с портретом всегда располагается крайним слева, а, во-вторых, кнопка с Вашим именем всегда выделена красным цветом. На каждой кнопке уже стоит либо имя, либо название предмета, поэтому названия кнопок Вы найдете у левого края экрана:

NAME - Имя бойца. Кликнув на этой кнопке под портретом одного из членов команды, Вы сможете заменить его на другого напарника. При этом появится окно со списком имен, в котором Вы должны выбрать новое имя. Чтобы сделать правильный выбор, смотрите на другое окно (назовем его справочным окном), которое появится у левого края экрана. В справочном окне Вы увидите:

Name - Имя бойца, на которого указывает курсор.
Speciality - Специальность.
Status - Текущий статус.
Suit - Комплектацию скафандра.

Выбрать Вы можете только бойца, у которого в строке статус увидите пометку AVAILABLE (не занят).

SUIT TYPE - Тип боевого скафандра. Кликнув на этой кнопке, Вы можете сменить скафандр, но при условии наличия другого типа. Управление этой кнопкой, как и остальными из данного списка, похоже на управление предыдущими. Тут же появляется окно для выбора и справочное окно. Скафандры различаются по следующим характеристикам, которые Вы найдете в справочном окне:

Speed - скорость передвижения;
Sensors - радиус действия сенсоров;
Visuals - качество изображения;
Weapons slots - количество оружейных мест;
Jet efficiency - эффективность действия прыжкового модуля.

LEFT ARM WEAPON SLOTS - Оружейный слот на левой руке. Место для размещения оружия на левой руке. В окне выбора оружия некоторые названия будут темного цвета, что говорит о невозможности установки данного оружия на имеющийся скафандр. И если Вам очень хочется пострелять из чего-нибудь мощного, то Вам придется сначала сменить скафандр на другой. В справочном окне можно увидеть следующую полезную информацию:

Range - Дальность стрельбы.
Damage - Уровень наносимых повреждений (LOW легкие, MEDIUM - средние, HIGH - высокие).
Arm slots - Сколько имеется оружейных мест.
Shots - Боезапас.

RIGHT ARM WEAPON SLOTS - Оружейный слот на правой руке. Полностью аналогичен предыдущему, но для правой руки.

ASF - Дополнительный модуль, повышающий характеристики скафандра или служащий дополнительным вооружением. Если эта кнопка красного цвета, то заменить модуль Вам не удастся (например, взрывчатка - неотъемлемая часть саперов). В справочном окне Вы

найдете краткое описание модуля и, возможно, несколько раз Вы сможете им воспользовatся.

Далее идут четыре кнопки, вызывающие справочную информацию:

REVIEW PERSONNEL - Информация о команде. Кликнув на этой кнопке, Вы попадете в меню PERSONNEL ROSTER (дежурный персонал), которое состоит из кнопок с флагом клана, именем и символом специальности. Кликнув на любой из этих кнопок, Вы получите более детальную информацию о бойце: HEALTH STATUS - состояние здоровья; NAME - имя; CALLSIGN - позывной; AGE - возраст; ID - кодовый номер; CLAN - название клана; YEARS/SF - стаж работы; SPECIALITY - специальность; TARGEDING EXERCISE WEAPONS PROFICIENCY - опытность в обращении с оружием; MEDALS - награды.

В меню с детальной информацией также находится небольшая характеристика бойца и следующие кнопки:

Next soldier - Вызов информации о следующем в списке солдате.
Previous soldier - Возвращение к информации о предыдущем солдате.
Roster - Возвращение в меню PERSONAL ROSTER.
Main menu - Возвращение в меню экипировки.

SUIT SPECS - Данные о скафандрах.

WEAPON SPECS - Информация об оружии.

ASF SPECS - Данные по дополнительным модулям.

Вызвав информацию о скафандрах, оружии или дополнительных модулях, Вы получите список кнопок с названием оборудования, а кликнув на этих кнопках, информацию об интересующем Вас оборудовании.

Под полосой из кнопок Вы найдете окно, в котором иногда даются дополнительные советы и предостережения, а также несколько кнопок:

REVIEW VIDEO BRIEFING REVIEW - Просмотреть видеоинформацию о задании.

TEXT BRIEFING - Еще раз осмотреть письменный рапорт.

RETURN TO BASE - Вернуться на базу.

OUTFIT COMPLETE - Перейти к выполнению задания.

Игровой экран

Так как Вы передвигаетесь вне базы только в боевом скафандре, то Вам предоставляется и соответствующий вид на местность из смотрового окна и приборная доска,

часть которой может убираться. На рис.1 Вы видите схематическое изображение того, что будет на экране.

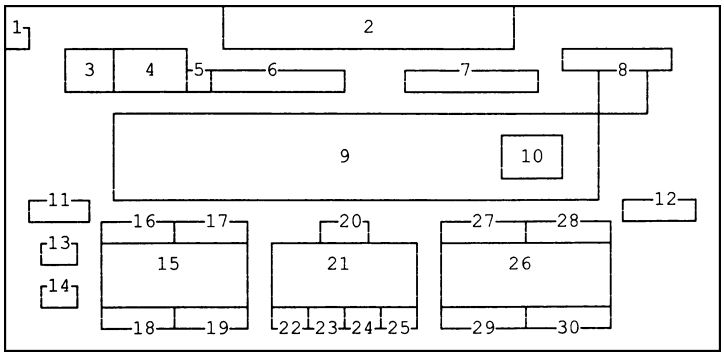


рис.1 Схема игрового экрана.

1) Кликнув на этой кнопке, Вы включите полноэкранный режим просмотра , при котором смотровое окно (окно 9) займет весь экран, а часть остальных кнопок и окон либо исчезнет, либо немного преобразится, но это не скажется на их работоспособности. Эта кнопка, как и значительная часть остальных, дублируется с клавиатуры. В таких случаях Вы найдете подсказку. Клавиша "G".

2) Чтобы боец не потерялся в лесу, ему в скафандр встроили компас, который помимо основного назначения, заключающегося в указании сторон света (N - север, S - юг, W - запад, E - восток), дает ориентиры на объекты, замеченные радаром. Метки представляют из себя вертикальные черточки, длина которых показывает расстояние до объекта: если объект далеко, то метка больше и напоминает точку, а если близко, то метка растягивается во всю ширину окна компаса. Различать метки можно по цвету и при этом не плохо было бы смотреть на карту района (окно 21), так как большую часть меток дают объекты, видимые на этой карте. Так, например, метки Вашей команды будут желтого, оранжевого и синего цветов, метки от противника красного цвета, а метка от навигационного маяка - фиолетовой. В окне компаса также находятся две квадратные скобки, показывающие радиус обзора.

3) Кликнув на этой кнопке, Вы включите прибор ночного видения, позволяющий хоть что-то увидеть в темноте, когда Ваше обычное зрение бессильно. Клавиша "I".

4, 5) Окно 4 состоит из двух кнопок ("+" и "-"), с помощью которых Вы можете регулировать уровень увеличения изображения в смотровом окне. Но учтите, что с увеличением изображения уменьшается угол обзора и Вам придется чаще посматривать на карту

района в поисках подбирающегося противника. В окне 5 цифрой показана степень увеличения изображения. Клавиши "+" и "-".

6) Красная полоса в окне 6 показывает состояние Вашего здоровья.

7) Зеленая полоса в окне 7 показывает текущий уровень энергии скафандра, которая нужна для стрельбы из энергетического оружия и для прыжков.

8) Красная полоска в этом окне показывает запас топлива, которое также необходимо для прыжкового блока. При отсутствии топлива прыжки станут невозможны, несмотря на изобилие энергии. А кликнув на этой кнопке, Вы будете только слегка подпрыгивать. Клавиша "SPACE".

9) Смотровое окно, через которое Вы получаете всю информацию о происходящем вокруг.

10) Индикатор состояния защитного экрана, который (экран) поглощает часть энергии выстрела при попадания в Вас. При полной зарядке поля индикатор зеленого цвета. При попаданиях он сначала становится желтым, что должно для Вас служить предупреждением, а затем, когда поле почти пробито, красным. Защитный экран состоит из четырех частей, прикрывающих бока, грудь и спину скафандра. Поэтому, если Вы не можете уничтожить противника, а поле нагрудного щита потихоньку уменьшается, повернитесь к нему спиной и немного поперемещайтесь по местности. Но в этом случае надо учитывать, что поле восстанавливается не только у Вас, но и Вашего противника.

11) Часы. Отмеряют время прохождения миссии.

12) Термометр. Показывает температуру окружающей среды.

13) Если Вы захватили цель системой наводки (правый клик мыши на цели), то, кликнув на этой кнопке, в окне 15 Вы получите увеличенное изображение цели.

14) Когда Вы закончите выполнение миссии (выполните или провалите все поставленные задачи), то Вы должны кликнуть на этой кнопке, чтобы вызвать корабль, который доставит Вас на базу. Чтобы сесть на корабль, Вы должны еще и дойти до точки посадки, которая на карте района обозначается словосочетанием PICKUP POINT. Когда корабль сядет, то снова кликните на этой кнопке - опустится трап и Вы возвратитесь на базу. Никогда не стреляйте по своему транспортному кораблю, так как он может принять Вас за врага и улететь без Вас. Клавиша "ENTER".

15) Многоцелевое окно, с помощью которого осуществляется связь с командой. Первоначально в этом окне Вы увидите три клетки, в которых со временем будут появляться лица членов Вашей команды. Напротив клетки с фотографией Вашего напарника находится имя и специальность бойца, а также запас энергии его скафандра (толстая черта) и состояние здоровья (тонкая черта). Кликнув на этой клетке, Вы сможете либо отдать ко-

манду, либо воспользоваться одной из сервисных функций, вызываемой кнопками 17, 18 и 19.

16) С помощью этой кнопки, которая также называется COMM, Вы можете вызвать меню связи с командой. Более подробно проблемы связи будут разбираться в следующей главе.

17) Кликнув на кнопке, которая называется STAT, Вы получите справку о партнере, состоящую из: кнопки WEAPONS, кликнув на которой, Вы узнаете о состоянии его вооружения; кнопки DAMAGE, кликнув на которой, Вы узнаете о состоянии главных систем его скафандра, состоянии защитного экрана, как и в окне 10, его имени, состоянии здоровья в рамке H, запаса энергии в рамке E и об исполняемом приказе. Если у Вас в команде больше одного бойца, то, кликая на имени, Вы будете поочереди перебирать всех членов команды и сможете отдать им приказ.

18) Если Вы кликнете на клетке с лицом одного из членов своей команды в окне 15, а потом на кнопке, которая называется VIEW, то в том же окне 15 получите изображение того, что видит выбранный член команды. Или же Вы можете сначала кликнуть на этой кнопке, а потом на имени, которое дается внизу окна 15.

19) Кликнув на кнопке с надписью MAP, Вы вызовете в окне 15 карту района, отцентрированную на одном из членов команды. С ее помощью Вы можете отослать бойца в любую точку. Для этого надо сделать левый клик мышью на нужной точке. У правого края карты Вы увидите две кнопки: первая нужна для изменения масштаба (левый клик - увеличение, правый клик - уменьшение), а вторая для центровки карты на бойце. Внизу окна 15 Вы также найдете полосу с именем бойца, кликнув на которой, Вы можете перейти к следующему члену команды.

20) В этом окне Вы увидите рисунок используемого оружия и количество патронов к нему. Кликнув на этом окне, Вы сможете сменить тип оружия. Смена происходит по кругу из того набора оружия, что Вы взяли на базе. Клавиши от "1" до "4".

21) В окне 21 находится карта района, где происходит действие. Карта передвигается вместе с Вами и показывает неподвижные объекты, их названия, противника и Вашу команду в виде разноцветных точек. Чтобы просмотреть карту района, наведите на окно 21 курсор мыши. Теперь нажмите правую кнопку мыши и, удерживая ее, ведите мышь в нужном направлении. О правильности Ваших действий скажет курсор, который примет вид точки, из которой в четыре стороны расходятся стрелки. Если Вы нашли то, что искали, то можете пометить это место и впоследствии, ориентируясь по навигационному маяку, найти это место, не обращаясь к карте. Допустим, Вам надо добраться до точки посадки, которая находится далеко и в данный момент ее не видно на карте района. Вышеописанным способом Вы осматриваете территорию, пока не наткнетесь на пометку PICKUP POINT. Теперь наведите на пометку курсор мыши и сделайте левый клик. В результате на карте и на компасе (окно 1) появится фиолетовая точка (или метка). Вы можете теперь ориентироваться только по компасу. К сожалению, можно поставить всего один навигационный маяк. Когда Вы доберетесь до навигационного маяка, то увидите

фиолетовую пирамидку, висящую в воздухе. Число под ней показывает расстояние до маяка.

22) Выводит в окнах 15, 21 и 26 изображение от камер бокового и заднего вида, в результате чего Вы можете попробовать обозревать местность сразу на все 360 градусов. Чтобы вернуть окна 15, 21 и 26 в первоначальное состояние, снова кликните на ней. Клавиша "B".

23) Когда Вы просматриваете карту района, то можете потерять свое местонахождение. Чтобы снова не просматривать всю карту, кликните на этой кнопке и увидите себя на карте. Клавиша "N".

24) Клик на этой кнопке приведет к замене содержимого окон 9 и 21, и в результате Вы получите увеличенную карту района. Клавиша "M".

25) Левый клик на кнопке позволит увеличить масштаб карты района, а правый клик на этой же кнопке уменьшить масштаб карты. Клавиши "<" и ">".

26) Многоцелевое информационное окно, содержание которого зависит от кнопок 27-30. Клавиша "0" позволяет менять режим работы окна.

27) Кнопка называется WEAPON и позволяет менять оружие. Для этого кликните на окне 26, в котором Вы видите рисунок оружия, используемого в данный момент. Под рисунком может стоять пометка: "...%" - уровень зарядки оружия от максимального значения, FULLY OPERATIONAL - полностью заряжено и готово к использованию, LOADING - идет зарядка.

28) Кнопка называется STATUS и выводит в окно 26 состояние систем скафандра в виде таблиц SYSTEM STATUS 1/2 и SYSTEM STATUS 2/2, а также состояние защитного поля в таблице ARMOR LEVELS. Для получения нужной таблицы надо кликать на окне 26.

29) Кнопка называется ASF и позволяет либо посмотреть, либо воспользоваться дополнительным модулем скафандра. С модулями и их работой разберемся позднее.

30) Кнопка называется DRONE и позволяет запустить разведовательный зонд, который можно отправить на обследование какой-либо точки в автоматическом режиме или управлять им самому. В окне 26 Вы найдете кнопку LAUNCH DRONE, кликнув на которой Вы запустите зонд, и пометку "...LEFT", показывающую оставшееся количество зондов . Когда Вы кликните на кнопке запуска зонда, то в окне 26 появится карта района с просьбой указать конечную точку полета зонда (SELECT DESTINATION). При этом Вы можете прокручивать карту района, нажав и удерживая правую кнопку мыши, а когда найдете нужное место - наведите на него курсор и нажмите левую кнопку мыши. Когда зонд отправится на задание, то в окне 26 Вы получите картинку с его камеры, под которой находятся три кнопки: RECALL - вернуть зонд назад (на его место в скафандре); MAP - вызвать карту района для назначения новой конечной точки полета; VIEW - меняет местами содержимое окон 26 и 9, что позволяет получать увеличенную картинку с камеры

зонда (для обратного перехода кликните на кнопке SWAP WITH HUD в окне 26). Во время полета зонда Вы сами можете контролировать его полет. Для этого надо, удерживая "CTRL", нажимать на клавиши, ответственные за передвижение (например курсорные). Также можно поднять или опустить камеру зонда, нажав для этого "CTRL"+"R" и "CTRL"+"V" соответственно. Для центрирования камеры нажмите "CTRL"+"F". Зонд летит на определенной высоте и, разумеется, может быть замечен противником. И, если Вы не успеете быстро отвести зонд подальше от врага, то можете его потерять, а запас зондов у Вас невелик.

Связь с командой

Уже на втором задании, если не считать двух тренировочных, у Вас будет напарник. Если ему не давать заданий, то он просто будет бегать за Вами и помогать в уничтожении обнаруженного противника, а также отвлекать на себя часть огня. Но у Вас есть возможность распорядиться напарником более практична, для чего и требуется связь, с помощью которой Вы можете отдавать приказы и команды, как всей команде сразу, так и каждому в отдельности. В обоих случаях набор основных команд одинаков.

Чтобы связаться с одним из членов команды, кликните в окне 15 на клетке с портретом нужного бойца. Если Вы уже вывели на окно 15 другую информацию, то предварительно кликните на кнопке COMM (кнопка 16). При этом внизу окна 15 появится кнопка ENTIRE SQUAD, кликнув на которой, Вы сможете отдать приказ всей команде сразу.

Есть более простой способ быстро вызвать на связь одного из команды или всю команду сразу, но для этого уже потребуется клавиатура. Если Вы нажмете "F1", "F2" или "F3", то вызовете одного из бойцов и сможете отдать команду. Нажав же "F4", Вы вызовете сразу всю команду.

Когда Вы установили связь с кем-то, то в окне 21 появится список стандартных команд. Рядом с каждым типом, а потом и с каждой командой Вы увидите название горячей клавиши (F...). Как Вы сами понимаете, у Вас здесь также появляется право выбора: либо кликнуть на команде курсором мыши, либо нажать соответствующую горячую клавишу. Итак, команды делятся на следующие типы:

MOVEMENT - Позволяют распоряжаться передвижением команды.

Move here... - Двигаться в указанную точку. Когда Вы отдадите эту команду, то Вам надо будет указать точку на карте района в окне 21. Чтобы Вы не забыли это сделать, там появится подсказка SELECT DESTINATION.
Follow me - Двигаться за мной. После отдачи команды боец или весь отряд постараются от Вас не отставать, но будут во время движения находится немного сзади.
Stop and wait - Остановиться и ждать. При появлении врага напарник начнет двигаться и попытается его уничтожить.
Go to nav point - Идти к навигационному маяку. При достижении маяка боец начнет действовать по обстоятельствам.
Go to pickup - Идти к точке посадки. Там он будет ожидать корабль, пока тот не прилетит или Вы не вызовете его обратно.
Follow this path... - Проследовать указанным маршрутом. После отдачи команды на карте района Вам надо будет указать точками маршрут. Чтобы отменить последнюю

точку, кликните на кнопке UNDO в окне с картой района, а когда закончите прокладку маршрута, на кнопке DONE. Боец отправится в путь немедленно.
Follow object - Следовать за объектом. После отдачи команды Вам потребуется указать, за кем должен следовать боец. Для этого надо кликнуть на объект на карте района. Поверх карты Вы увидите приглашение SELECT TARGET (выбрать цель), которая уведомит о том, что команда отдана не полностью.

TACTICS - Определяют поведение во время боя:

Rush enemy - Уничтожить противника. Члены Вашего подразделения, после отдачи команды сами находят и расправляются с противником;
Aggressive - Агрессивное поведение в бою;
Cautious attack - Осторожное поведение в бою;
Take cover - Укрыться от огня противника;
Retreat - Отступить;
Assume formation - Принять боевое построение, в частности, построиться ромбом. Вы оказываетесь впереди, один сзади и двое по бокам;
Stay at location - Остаться на месте.

ENGAGEMENT - Заведуют огневой поддержкой:

Attack my target - Атаковать Вашу цель. Подразделение дружно начнет расстреливать объект, захваченный Вашей системой наведения;
Attack this... - Атаковать что-то. После отдачи команды на карте района Вам надо будет указать цель атаки;
Fire at will - Стрелять по своему усмотрению;
Return fire only - Стрелять только при открытии огня противником;
Hold fire - Стрелять во все, что двигается.

ASF - Позволяют воспользоваться дополнительными модулями других бойцов:

Use asf at will - Использовать модуль по усмотрению;
Dont use your asf - Не использовать модуль вообще;
Use asf now - Использовать модуль сейчас.

SPECIAL - Позволяют отдать специальный приказ на использование дополнительного модуля или специфических навыков бойца. Содержание команд зависит от профессии бойца и они будут разбираться в главе "Профессиональные особенности".

CLOSE COMM - Команда, позволяющая прекратить связь.

В пылу сражения Вам некогда будет нажимать на кнопки, поэтому Вы можете воспользоваться экстренной связью. Для этого нажмите вместе клавишу "CTRL" левую кнопку мыши. В результате на экране появится окно COMM MENU с несколькими наиболее нужными командами. Для отдачи команды Вы должны кликнуть на ней или нажать клавишу с буквой, которая выделена и подчеркнута. Если Вы в одиночку не можете справиться

с какой-то целью, то можете приказать всей команде атаковать ее. Для этого надо сделать правый клик на цели (произойдет захват цели системой наведения) и нажать вместе клавишу "CTRL" и правую кнопку мыши.

Управление

Управлять своими действиями в игре лучше клавиатурой и мышью. Простой джойстик позволяет только двигаться в нужном направлении, прыгать и стрелять, а прицелом опять же управляет мышь, и Вам придется время от времени бросать мышь или джойстик, чтобы воспользоваться клавиатурой.

Как и во всех играх, за движение вперед, назад и повороты отвечают курсорные клавиши. Одновременное нажатие клавиши "ALT" и курсорной клавиши "налево" или "направо" позволяет скользить вбок. Это дает возможность оставаться лицом к противнику и избегать его выстрелов. Помимо этого, Вы можете делать следующие вещи:
"W" и "X" - дублируют курсорные клавиши, ответственные за движение вперед и назад;
"S" - медленное движение вперед;
"A" и "D" - поворот налево и направо, также дублируют курсорные клавиши;
"R" и "V" - опустить и поднять голову;
"Q" и "E" - повернуть голову налево и направо;
"F" - вернуть голову в "нормальное" положение;
"SPACE" (пробел) - включение прыжкового устройства. Чтобы перепрыгнуть через препятствие надо сначала разбежаться, а потом уже прыгать. Если включить прыжковое устройство стоя на месте, то можно всего лишь на какое-то время взлететь вверх;
"ENTER" - вызов транспортного корабля;
"1"-"4" - выбор оружия;
"5" - использовать или включить дополнительный модуль (в зависимости от типа);
"G" - полноэкранный режим;
"TAB" - убирает\показывает окна 15, 21 и 26 в полноэкранном режиме;
"B" - выводит на окна 15, 21 и 26 изображение камер заднего и бокового вида;
"N" - центровка карты района относительно Вас;
"<" и ">" - увеличение и уменьшение масштабности карты;
"M" - вызов в окно 9 карты района;
"0" - вызов на окно 26 информации об оружии, системах скафандра, дополнительного модуля и меню управления зондом-разведчиком;
"I" - прибор ночного видения;
"T" и "Y" - переключение системы наведения с одной цели на другую;
"BACKSPACE" - вызов последнего сообщения;
"H" - вызов небольшой подсказки об игровом экране и кнопках управления;
"F1"-"F4" - связь с командой;
"F8" - вызывает список задач миссии и степень их выполнения. Если задание еще не выполнено, то напротив него будет пометка INCOMPLETE (не выполнено). Если Вы справились с задачей, то увидите COMPLETE (завершено). Если же Вы не справились с заданием, то появится пометка FAILED (провалено);
"F9" - выводит на карте района имена членов Вашей команды;
"F10" - показывает окружностью на карте района, радиус действия радара;
"F11" - показывает окружностью на карте района, радиус действия оружия.

Некоторые кнопки Вам уже встречались в главе ИГРОВОЙ ЭКРАН, где их функции разбирались более подробно.

Теперь посмотрим, для чего используется мышь. Она нужна не только для того, чтобы можно было кликнуть на кнопке в игровом экране (тем более, что они вызываются и с клавиатуры). Курсор мыши, имеющий вид креста, является одновременно и прицелом. Когда Вы наведете прицел на цель и сделаете правый клик мышью (нажмете правую кнопку мыши), то система наведения захватит указанную цель и вокруг цели появится зеленый квадрат с полоской внизу, которая показывает состояние цели. Одновременно появится название цели, расстояние в метрах до нее и пометка: OUT OF RANGE - цель находится вне досягаемости для оружия, LOCKED - цель поймана и можно открывать огонь. Когда Ваше оружие наведено точно на цель, то стенки зеленого квадрата станут толще. Чтобы выстрелить, нажмите на левую кнопку мыши. Одним выстрелом от противника отделаться, без наличия тяжелого вооружения не удастся, поэтому держите кнопку до тех пор, пока не уничтожите врага или не кончатся патроны.

Профессиональные особенности

Воины отличаются друг от друга не только по полу, возрасту и опытности, но и по своей специализации, благодаря которой они могут делать что-то, не доступное другим.

WEAPONS - Так называется Ваша специализация, как и некоторых других напарников из Вашей команды - это можно интерпретировать как стрелок. К сожалению, кроме ведения боевых действий, Ваших знаний больше ни на что не хватает.

DEMOLITIONS - Сапер. Профессия сапера довольно опасна и требует осторожности, так как в спешке или по недосмотру можно подорваться на собственном творении. У сапера всегда неизменный дополнительный модуль-взрывчатка (DEMOLITION PACK), и Вы не можете сменить его на другой. Имея в своей команде сапера, Вы сможете заминировать какой-либо участок, заманить туда противника и подорвать его. Чтобы установить заряд, а затем и подорвать его, Вам потребуется отдать соответствующий приказ по интеркому. Для этого вызовите только сапера и в типе команд выберите SPECIAL. В результате Вы получите список из двух команд и количество установленных зарядов (CHARGES LEFT), если таковые имеются. Далее следует список команд, которые Вы можете отдать саперу:

Place charge - С помощью этой команды Вы можете установить заряд в нужном месте.
Detonate charges - Эта команда позволяет подорвать заряды.

Порядок установки зарядов. После отдачи команды на карте района в окне 21 появится приглашение: указать место установки (CLICK ON TARGET) и название цели или здания (NO TARGET SELECTED - если курсор не показывает на какой-либо объект). Кликните на карте района на постройку или на любом месте, где хотите установить мину, и в окне 21 появится меню с вопросом; сколько Вы хотите установить зарядов (HOW MANY CHARGES). Указать количество можно стрелочками, между которыми показывается,

сколько зарядов будет установлено. В строке "MAX:..." Вы узнаете максимальное количество устанавливаемых зарядов. Потом Вам надо еще указать цвет заряда, кликнув на цветной клетке под заголовком PICK A FUSE. Чтобы подорвать заряд, воспользуйтесь второй командой, в результате чего в окне 21 появится просьба указать цвет заряда (PICK A FUSE) и кнопка DONE для отмены команды. Необходимость в цветовой пометке заряда рассмотрим на примере. Допустим, Вы установили три мины и каждой дали свой цвет. Теперь при необходимости Вы можете не взрывать все сразу, а выбрать только одну из трех, указав во время подрыва ее цвет.

RECON - Разведчик, с его помощью Вы можете засечь врага, оставаясь при этом вне поля его зрения. Это возможно потому, что при наличии SCOUT SUIT (легкий и маневренный разведовательный скафандр) и дополнительного модуля EM DAMPENER разведчик получает маневренность, скорость, более мощный радар и возможность заглушить излучение собственного скафандра, что позволяет остаться невидимым для радара противника. Разведчику можно отдать приказ на обследование территории в указанном направлении. Для этого установите с ним связь и снова выберите SPECIAL.

Scout here - Эта команда позволит Вам выбрать район разведки. На появившейся карте района, укажите место назначения.

REPAIR - Механик, потребуется Вашей команде в очень жарком бою, в результате которого скафандры будут сильно повреждены. У механика в оснащении имеется несменяемый дополнительный модуль PBA REPAIR PACK, позволяющий произвести пять оперативных ремонтов. Для задействования механика также нужна связь. Снова вызываете отдельно только механика и выбираете тип команд SPECIAL. В результате Вы получите список членов команды (F1 REPAIR..., F2 REPAIR... и т.д.) и количество оставшихся аптечек (PACKS LEFT:...). В списке надо кликнуть на имени нуждающегося в ремонте бойца, и механик займется ремонтом.

Дополнительные модули

По мере прохождения игры Вы будете получать возможность экипироваться более мощным оружием и различными дополнительными блоками (ASF). Почти все дополнительные блоки рассчитаны на работу со скафандром, в котором они установлены. Для задействования блока надо кликнуть на кнопке 29. В окне 26 появится рисунок блока, на фоне которого будет кнопка для его активации и число (LEFT:...), показывающее, сколько раз Вы можете воспользоваться этим модулем. На одном скафандре размещается только один модуль.

DYNAMO - Увеличивает в два раза вырабатываемую генератором скафандра энергию. Работает автоматически и Вашего вмешательства не требует.

JUMP JET BOOSTER - Увеличивает эффективность работы прыжкового устройства и экономит горючее. Также работает автоматически.

UNIVERSAL BACKUP - Позволяет в полевых условиях отремонтировать свой скафандр. Когда Ваш скафандр в полном порядке, то кнопка включения ACTIVATE затемнена и не работает. В противном случае для начала ремонта кликните на этой кнопке. Обращайтесь с этим модулем бережно, так как его заряд не бесконечен.

EM DAMPENER - Глушит излучение, создаваемое работающими системами скафандра, что позволяет под прикрытием неровностей или стен подобраться к врагу на близкую дистанцию и оставаться невидимым для его радара. Для работы этой системы требуется энергия от генератора скафандра, поэтому при его работе подзарядка оружия будет происходить медленней, а при нехватке энергии он самостоятельно отключится. Если прибор выключен, то в окне 26 Вы увидите пометку INACTIVE на кнопке, а если прибор включен, то DAMPENING.

AUTO-DOC - Повреждения наносятся не только скафандру, но и Вам лично. Чтобы поправить здоровье и существует этот прибор. Когда Вы получите ранение, то загорится кнопка USE AUTO-DOC, говорящая о возможности использования модуля.

MINE LAYER - Довольно мощное, но бестолковое оружие, позволяющее расставлять мины. Мина взрывается, когда рядом с ней проходит противник, и, взрываясь, поражает и противника, и Вас, и Вашу команду, и все остальное, что находится в радиусе взрыва. Для установки мины достаточно кликнуть на кнопке DROP MINE. Мину поднять нельзя, а в запасе их всего 15 штук.

PERSONAL SHIELD - Персональный щит даст Вам дополнительную защиту. У щита свой генератор, но он может работать только определенное время, о котором Вас проинформирует уменьшающаяся белая полоса над кнопкой включения. Для включения щита кликните на кнопке в окне 26, что приведет к появлению пометки ACTIVE. Когда Вы выключите щит, то на кнопке появится пометка INACTIVE.

AUTOTURRET - Более полезное оружие, так как "разумно" до такой степени, что может различать своих и чужих. Это башенка, снабженная лазером и стреляющая по противнику. Для установки башенки достаточно кликнуть на кнопке DROP TURRET. Но опять же в Ваших руках только установка - собрать установленные башенки Вы не можете.

EXPLOD-O-DRONE - Зонд-бомба. Управляется так же, как и простой зонд, но служит не только для разведки. Если в качестве конечной точки Вы укажете ему противника, то при достижении цели зонд взорвется и уничтожит противника.

DEMOLITION PACK - Взрывчатка. Это специализированный модуль, который дается постоянно только саперу.

PBA REPAIR PACK - Модуль для ремонта скафандров, как своего, так и остальных членов команды. Тоже специализированный модуль, имеющийся только только у механика.

Прохождение тренировочных миссий

Тренировочные миссии нуждаются в небольшом пояснении, так как требуют точного выполнения определенной последовательности действий. Вам выдается учебное оружие, из которого Вы можете расстрелять только такие же учебные мишени, да и то, если Вы стреляете в нужную цель и в нужное время.

В первом задании Вам предстоит тест на стрельбу. Найдите на карте площадку, помеченную как FIRING (стреляющий), и повернитесь лицом к двум бакам (CRATE). Один из баков Вы должны расстрелять из лазера (LASER), а второй из мультипульсара (MULTIPULSAR). После их уничтожения Вы автоматически окажетесь на базе.

Во втором задании Вам надо выполнить следующую последовательность действий. Вы оказываетесь недалеко от базы и сначала должны попасть на ее территорию. Когда встанете на площадку ENTRY, то запустите зонд и отправьте его в зону сражения (COMBAT AREA). Далее идите в сторону пометки STAGING AREA (плацдарм) и перепрыгните через стену. Вы окажетесь на аллее и должны будете по ней пройти. Мешать Вам будут расставленные по краям аллеи башни (PRACTIKE TURRET), которые откроют по Вам огонь. Когда Вы расправитесь с башнями, то идите до конца аллеи и поставьте AUTOTURRET, которая входит в экипировку скафандра, возле постройки TRAINING BASE BUILDING (тренировочная постройка базы). Когда со зданием будет покончено, то идите к точке посадки (PICKUP POINT) и вызовите корабль, который заберет Вас на базу.

По мере прохождения этих двух миссий Вы будете получать советы и подсказки по назначению кнопок и окон.

Результат миссии

Результат состоит из чисто статистических перечислений, и получить его Вы можете либо после окончания миссии, либо при помощи терминала. Основное меню называется MISSION DEBRIEFING, и в нем Вы найдете название миссии (CLASSIFIED:...); свое имя с пометкой "только для Вас лично"; три кнопки, вызывающие подменю, и список основных задач миссии (COMPLETE OBJECTIVE:...) с пометкой о выполнении в конце строки. Рассмотрим доступные кнопки:

TOTAL KILLS - Вызывает подменю, из которого узнаете, сколько противников Вы уничтожили собственноручно (TOTAL KILLS), сколько уложили Ваши помощники (ASSISTS), а также меткость Вашей стрельбы (ACCURACY X, Y - где X количество попаданий, а Y общее число выстрелов).

TIME - Расскажет Вам о времени, затраченном на операцию, и точно укажет это время для основных событий.

TEAM STATUS - Кликнув на ней, Вы найдете кнопки с Вашем именем и именами членов Вашей команды, которые участвовали вместе с Вами в выполнении задания. Подменю, вызываемое этой кнопкой, содержит информацию о боеготовности (STATUS), здоровье

(HEALTH), количестве уничтоженного противника бойцом (MISSION KILLS) и группой (TOTAL SFC KILLS), типе боевого скафандра (SUIT TYPE) и дополнительном оборудовании (ASF), таблиц состояния систем скафандра (SYSTEM LEVELS) и используемого оружия (WEAPONS), для которого может указываться даже количество использованных патронов (AMMO USED).

Меню установок игры

Меню опций вызывается нажатием клавиши "O" в любом экране, конечно, кроме случая, когда Вы уже находитесь в меню опций. Само меню состоит из отдельных окон, которые объединяют схожие кнопки.

SOUND - Позволит Вам отрегулировать громкость звуковых эффектов, музыки и речи.

STEREO SOUND - В этом окне Вы сможете выбрать между стерео- и монозвуком.

MOUSE - Данное окно позволяет поменять правостороннюю мышь на левостороннюю или наоборот.

RESOLUTION - Здесь устанавливается режим работы дисплея.

GAMMA CORECTION - Это окно отвечает за яркость изображения.

SUIT SPEECH - В данном окне можно выбрать способ получения сообщений от систем скафандра. Кликнув на VOICE, Вы будете получать сообщения только голосом, на TEXT - только в печатной форме, а кликнув на обоих - голосом и текстом на экране. Если у Вас CD-RIP версия игры, то Вы не сможете увидеть видеобрифинг перед заданием, а для получения письменного доклада Вам придется лишний раз кликать на кнопке. Чтобы этого избежать, в окне BRIEFINGS включите вместо режима VIDEO режим TEXT. Оставив подсвеченной кнопку ON в окне TOOL TIPS, Вы сможете получать во время игры подсказки о названии кнопок в игровом окне, для чего надо навести курсор на интересующую кнопку и не трогать его в течение нескольких секунд. Ну, и в окне DIFFICULTY LEVEL - Вы сможете определить уровень сложности игры, который возрастает при движении по кнопкам сверху вниз.

DROPSHIP SPEECH - В данном окне можно выбрать способ получения сообщений от систем корабля. Данное окно похоже на предыдущее.

MASTER DETAIL/GROUND DETAIL/RENDERING FLAGS/SPECIAL EFFECTS - Это окно позволяет изменить уровень детализации изображения и спецэффектов от минимального уровня (LOW) до превосходного (EXCELENT). Результат этих измерений Вы сразу же увидите в верхнем окне с рисунком местности. Но Вы можете устанавливать детализацию и "вручную". Для этого надо кликнуть на стрелочке в верхнем углу окна и в появившемся подменю сделать свой выбор. Перейдя в режим GROUND DETAIL, можно установить качество изображения наземных деталей. Режим RENDERING FLAGS позволит включить сглаживание водных поверхностей (REFLECTIVE WATER), сделать прорисовку

облаков в небе (SPIFFY SKY) и убрать отекстуривание всего экрана (NO WARPING TEXTURES). В режиме SPECIAL EFFECTS Вы можете установить качество спецэффектов.

Редактор сценариев

Редактор позволяет выбрать место сражения, численность своей команды, количество и вооружение противника, погодные условия и цель миссии. Основное меню редактора состоит из нескольких окон, в каждом из которых в верхней строчке дается название окна.

MAP SELECTION - В этом окне Вы можете выбрать арену для будущего сражения и прочитать ее краткую характеристику.

ENEMY SELECTION - Здесь можно выбирать тип и количество противников.

MISSION OBJECTIVE - Это окно позволит определять тип предстоящей миссии:

Murderous rage - Уничтожить всех противников.
Take out target - Захватить или освободить объекты.
Defend target - Защитить объект.

WEATHER CONDITION - Данное окно позволяет определять погодные условия. Как Вы понимаете, погода влияет на качество изображения и видимость. Ниже перечислены доступные варианты выбора.

Clear - Ясный день.
Rain - Дождь.
Snow - Снег.

GRAVITY - В этом окне Вы выбираете силу гравитации, от которой зависит высота прыжков и дальность стрельбы.

CHEATS - Здесь Вы сможете сделать из своей команды супергероев, дав им некоторые необычные возможности:

Invulnerability - неуязвимость;
Unlimited ammo - бесконечный боезапас;
Instant reload - мгновенная перезарядка оружия;
Extra player speed - повышенная скорость передвижения;
Infinite sensors - неограниченный радиус действия радара;
Armorless enemies - легкобронированный противник;
Clueless enemies - ослабляет профессиональные данные противника.

ENEMY OUTFITTING - Это окно предоставляет возможность выбрать уже готовый тип экипировки противника:

Light - Легкое вооружение.
Medium - Среднее.
Heavy - Тяжелое.
Customized - Включить доступ к выбору вооружения.
Go to enemy outfitting - Эта кнопка будет доступна только после выбора предыдущего пункта. С ее помощью можно попасть на экран настройки вооружения противника. Более поробно данное меню рассмотрим ниже.

NUMBER OF SQUADMATES - Данное окно позволит определить численность будущей команды. Если выберите "0", то все награды и синяки достанутся Вам, так как на выполнение задания Вы отправитесь в одиночку. А если выберите "3", то вместе с Вами пойдут еще три напарника.

Внизу экрана располагается еще три кнопки:

CANCEL - Вернуться в стартовое меню.

PLAY MISSION - Начать миссию. После того как Вы зайдете в это меню Вам предстоит выбрать команду и экипироваться должным образом с помощью меню, описанного в главе "Подготовка к миссии".

EXIT TERRA NOVA - Выйти из игры.

Итак, после того как Вы кликните на кнопке GO TO ENEMY OUTFITTING, Вы окажетесь в меню OUTFIT ENEMY WEAPONS, состоящем из двух окон. В верхнем Вы найдете тип противника, напротив которого располагается четыре кнопки-окна, в которых показано название выбранного оружия для каждого из четырех оружейных мест на скафандре. Нижнее окно AVAILABLE WEAPONS состоит из кнопок с названием оружия. Для установки оружия на скафандр надо кликнуть сначала на кнопке-окне в верхнем окне, а потом на кнопке с нужным названием оружия. В списке оружия есть одна очень интересная кнопка с названием NONE, говорящая об отсутствии оружия. Если Вы выставите для всех противников NONE в кнопках-окнах, то противник не сможет уничтожить Вас, а будет просто постоянно крутиться возле Вашей команды и мешать передвижению. Такую установку неплохо сделать с целью ознакомления с игрой, освоения управления своим скафандром и обучения управляться с командой.

COPY TO ALL - Эта кнопка позволит скопировать вооружение одного типа противника на остальных.

CANCEL CHANGES - Отменить изменения в вооружении противника и вернуться в основное меню

ACCEPT - Записать изменения и вернуться в основное меню.

EXIT TERRA NOVA - Выйти из игры.

Несколько советов

Половине оружия (например лазер и мультипульсар) требуется для работы энергия, вырабатываемая скафандром. В результате их длительной работы может тратиться вся вырабатываемая энергия, и Вы не сможете какое-то время стрелять. Поэтому неплохо вооружаться и другими типами оружия, например пулеметом RAILGUN.

Использовать ракеты и гранаты надо на больших дистанциях, так как они не гарантируют точности попадания, а их пусковым установкам требуется время для перезарядки. Также взрывом может задеть кого-нибудь из Вашей команды, что также не говорит в пользу этого оружия.

Если враг начинает обстреливать Вас гранатами, то старайтесь как можно быстрее приблизиться к нему. Неплохо было бы и рассредоточить свою команду подальше друг от друга, чтобы одной гранатой не уложили всех сразу.

Очень желательно уничтожать одного противника, особенно сильного, сразу всей командой, для чего нужно отдать соответствующую команду по связи.

Если Вы отправляетесь на выполнение миссии с командой, то постарайтесь взять хотя бы одного механика.

Самый главный совет: никогда не стойте на месте под огнем противника. Старайтесь как можно больше двигаться или прыгать. В крайнем случае отступайте и ждите, пока подзарядится защитное поле.

На этом мы хотим закончить, так как советов "на все случаи жизни" все равно дать не сможем, да и играть тогда будет неинтересно.

TYRIAN 2

Фирма	EPIC Megagames
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA
Звуковые карты	ADLIB, Sound Blaster/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound

Год - 20031. Ваше имя - Трент Хавкинс, опытный боевой летчик и бесстрашный исследователь вновь открытых планет. В течение последних трех лет Ваша повседневная работа - патрульные полеты над трудными для навигации планетами и контроль за жизнедеятельностью недавно основанных колонистских поселений. Являясь членом Лиги Пилотов, Вы постоянно стараетесь совершенствовать свое боевое мастерство, оттачиваете технику полетов. После многих лет, проведенных в боях, Вы предпочитаете тренироваться на каменных склонах, нежели уничтожать вражеские корабли.

Ваше последнее назначение от Межпланетного Совета - планета TYRIAN, последний аванпост человечества на границе этого звездного сектора, рядом с территорией Хазудр. Хазудры - это недавно обнаруженная в ближайшем астероидном поле раса ящерообразных гуманоидов. Один из Ваших близких друзей, Брюс Квасиллак, был Хазудрой. Вчера Брюс передал на Ваш корабль сообщение и был уничтожен на Ваших глазах раньше, чем Вы смогли что-либо предпринять.

Кто-то убил Вашего лучшего друга, и Вы собираетесь выяснить, кто это сделал.

Единственная информация, которая имеется - это сообщение, переданное Брюсом Вам на корабль перед своей смертью:

"Мой друг... Ты должен немедленно покинуть TYRIAN, или будешь убит. Даже после смерти я не могу потерять тебя. Вот, что еще я хочу сообщить тебе, пожалуйста, внимательно послушай ...

Ты знаком с корпорацией MICROSOL, которая заправляет планетой TYRIAN. Это они виноваты в моей гибели. Ты помнишь залежи минерала, обнаруженные нами к западу отсюда? Это не просто минералы. Это новый источник энергии под названием гравитимум. MICROSOL хочет контролировать его залежи и будет устранять любого, кто знает о существовании гравитиумма. Два дня назад они пытались стереть мне память. Они не знали, что память у представителей расы Хазундр голографическая и не может быть стерта с помощью препаратов. Сегодня они обнаружили меня и хотят завершить работу.

Теперь ты должен бежать, прежде чем они начнут охотиться на тебя. Торопись ! Беги в свободный мир SAVARA. Им будет трудно преследовать тебя там. Скорее! " Вот и все - одна тоненькая ниточка.

Вернувшись домой, Вы обнаружили, что кто-то здесь уже побывал: все вещи перевернуты вверх дном - в доме провели обыск. К счастью, сообщив своему боссу о убийстве Вашего лучшего друга, Вы смогли получить отпуск на три недели и истребитель GENCORE HAWK. Итак, завтра Вы летите на SAVARA, а сейчас все Ваши мысли о том, как спастись от преследования MICROSOL`а и отомстить за смерть Брюса.

После тяжелого дня Вы, наконец, закрываете глаза и в мыслях еще раз прокручиваете события, так неожиданно свалившиеся на Вас буквально в течение последних часов... Вы не можете даже предположить, что через несколько недель станете легендой на планете TYRIAN.

Как не трудно догадаться, такое вступление может иметь игра, сделанная в стиле "убей их всех", но в последнее время стало популярно из игр данного типа создавать нечто похожее на QUEST. Из сплава двух жанров получается игра, в которой уже не достаточно тупо давить на спусковой крючок разнообразного оружия, но приходится еще и подумать, решить определенные загадки, выбрать правильную стратегию, короче, в процессе игры надо применять не только руки, но и голову. Теперь по ходу игры Вы можете узнать о предстоящем уровне много интересного и полезного. Также стало намного разнообразнее оружие, появилась возможность закупать или менять корабли и генераторы - любителям этого жанра должны понравиться эти нововведения.

В игре звучит прекрасно сделанная музыка и звуковые эффекты. Надо отметить, что несмотря на целых четыре метода детализации экрана (причем самая высокая требует процессор PENTIUM), игра очень прилично идет на простой "четверке". Хотелось бы отметить и наличие в сетапе игры такого пункта, как JUKE BOX, в нем Вы сможете послушать всю музыку из игры (при этом на экране будут появляться довольно занимательные графические эффекты).

Стартовое меню

START NEW GAME

Начать новую игру. После выбора этого меню на экране появятся следующие пункты:

1 PLAYER FULL GAME - Начать игру в полном варианте.

1 PLAYER ARCADE - Выбор этого пункта меню позволит Вам начать облегченную версию игры.

2 PLAYER ARCADE - Можно играть в игру вместе с напарником.

MODEM/NETWORK GAME - Зайдя в это меню, Вы сможете играть в игру через внешние каналы связи, при этом Ваш напарник тоже должен иметь компьютер.

Более детально разницу между этими выборами мы рассмотрим позднее.

После выбора типа игры нужно задать начальный эпизод и уровень сложности. Доступно четыре эпизода, причем если первый эпизод пройти довольно легко, то самый последний потребует от Вас определенных усилий. Существует три варианта сложности:

Easy - Легкий.
Normal - Стандартный.
Hard - Тяжелый.
Если этого Вам покажется мало, можно нажать комбинацию клавиш “SHIFT”-”G”, и добавится еще один пункт:

Impossible - Что означает - очень сложный.

LOAD GAME

Загрузить сохраненную игру - это меню позволит Вам выбрать ранее записанную игру. Доступно одиннадцать загрузок, при этом последняя из них автоматически перезаписывается после каждого уровня. Дополнительно отгрузки делятся на два типа, отгрузки для одного игрока - ONE PLAYER SAVED GAMES и для двух - TWO PLAYER SAVED GAMES, переключиться между ними можно, нажимая кнопки "влево" и "вправо". Кнопками "верх" и "вниз", Вы можете перемещать планку курсора для выбора игры (выбор осуществляется клавишей "выстрел" или "ENTER").

HIGH SCORES

Это меню позволяет просмотреть лучшие результаты, достигнутые при прохождении этой игры, доска поделена на четыре страницы, каждая из них соответствует одному эпизоду. На каждой странице приведены лучшие результаты как для одного игрока, так и для двух.

INSTRUCTIONS

В этом меню приведены краткие инструкции по игре (Вас они вряд ли заинтересуют, так как в данном описании они рассмотрены намного подробнее).

ORDERING INFO

Здесь Вы сможете просмотреть девять страничек информации о фирме EPIC MEGAGAMES.

DEMO

Выбрав это меню, Вы сможете увидеть, как проходит игру компьютер. Режим демонстрации включается автоматически в случае, если Вы определенное время не будете трогать устройства управления (клавиатуру, джойстик).

QUIT

Эта кнопка отвечает за выход из игры в операционную систему.

Разработчики игры предусмотрели возможность ввода паролей. Например, если набрать код TECHNO в стартовом меню, Вам предоставится возможность испытать новый космический корабль, оборудованный по последнему слову техники.

Игровое меню

После выбора эпизода и уровня сложности игры Вы попадаете в меню, из которого можно задать управление, приобрести корабль и вооружение, прочитать информацию и начать новую игру.

DATA - (доступно только при игре в полный вариант) Это меню предназначено для чтения информации с голографических кубов. На них находится информация о следующем уровне, описаны секреты уровня и даны рекомендации по его оптимальному прохождению.

UPGRADE SHIP - (доступно только при игре в полный вариант) Нажав на эту кнопку, Вы попадете в меню закупок вооружения для космического корабля, там же можно поменять и сам корабль. Как это сделать - см. ниже.

PLAYER 1 INPUT/PLAYER 2 INPUT - (доступно только в режиме ARCADE для двух игроков) Позволяет выбрать устройства управления для первого и второго игроков.

OPTIONS - Из этого меню Вы можете настроить различные параметры игры: сохранение/восстановление игры, громкость музыкального сопровождения и эффектов, а также все устройства управления. Итак, рассмотрим более подробно подпункты данного меню:

Load game - Считать предварительно записную игру.
Save game - Сохранить игру. Последний уровень, который Вы прошли, автоматически сохраняется в последний слот. Поэтому, если Вы забыли сохранить игру, имеется возможность загрузить резервную копию.
Music/sound - В их пунктах меню Вы можете настраивать громкость музыки и звуковых эффектов по своему вкусу. Уменьшить громкость можно с помощь кнопки "влево", а увеличить - с помощью кнопки "вправо".
Joystick - Здесь можно откалибровать джойстик и назначить функции, выполняемые каждой из кнопок.
Keyboard - Здесь можно задать клавиши управления игрой с клавиатуры.
Done - Возврат в меню игры.

NEXT LEVEL - Переместит Вас к навигационному экрану для выбора очередной цели. После прочтения информации с голографических кубов Вам будет легче выбрать цель, особенно если она не одна.

QUIT GAME - Выбрав этот пункт, Вы вернетесь в стартовое меню.

Меню UPGRADE SHIP

Полная версия игры TYRIAN позволяет не только закупать вооружение и энергетические щиты для Вашего корабля, но и приобрести сам корабль. У каждого корабля есть свои преимущества и недостатки. В игре существуют сотни вариантов конфигурации корабля, и у Вас имеется огромный выбор, чтобы найти оптимальную для себя.

Естественно, что за любое вооружение придется платить, Ваш текущий кредитный счет указан в нижней части дисплея корабля.

В режиме полной игры Вы начинаете с самого простого корабля, со слабой защитой и низкой маневренностью, по возможности, этот корабль желательно заменить. Посещая различные космические базы, Вы сможете приобрести другие марки кораблей, но учтите, что всегда стоит иметь при себе денег побольше, так как на одной из баз Вам могут предложить очень хороший корабль, но и цена у него будет соответствующая.

Каждый из кораблей имеет две характеристики: это мощность защиты и маневренность. В нижней левой части дисплея корабля находится информация о степени защиты.

Более подробно информацию о корабле можно посмотреть на главном экране игры в пункте SHIP SPECS.

Если Вы хотите приобрести дополнительные комплектующие для своего корабля (пушки, экраны, и. т. п.), нужно выбрать соответствующее меню. При выборе какого-то оружия или дополнительного предмета оснащения корабля его характеристики будут выданы на главном дисплее корабля: так, например, для передней пушки - изменится мощность выстрелов и тип боеприпасов (обратите внимание на свои финансы - они уменьшатся в соответствии с ценой устройства). Повторное нажатие на кнопку выбора подтвердит факт приобретения устройства и зафиксирует это указателем.

FRONT GUN - Для того чтобы выбрать центральную пушку на своем корабле, нужно зайти в меню FRONT GUN. Указатель будет установлен на уже имеющемся на корабле орудии.

Каждое вооружение имеет одиннадцать уровней мощности, используя кнопки "влево" и "вправо", Вы можете изменять мощность оружия: кнопка "влево" уменьшает мощность оружия, а "вправо" увеличивает. Если Вы используете мышь, аналогичные действия выполняют кнопки, расположенные по бокам индикатора.

REAR GUN - На каждый корабль можно установить еще и кормовое орудие. Некоторые из пушек, находящихся сзади, имеют два варианта стрельбы. По умолчанию метод выстрелов переключается клавишей ENTER. Как и центральная пушка, они имеют регулируемую мощность выстрелов.

SHIELD - Энергетический экран - это единственное, кроме бортовой брони корабля, средство защиты от смертоносного излучения звезд. Старайтесь при любой возможности улучшать качество экранов.

GENERATORS - Мощность генераторов определяет мощность Вашего корабля. От них зависит скорострельность Ваших орудий и скорость восстановления защитных экранов корабля. Хороший генератор - ключ к победе.

SIDEKICKS - Это дополнительное бортовое оружие. Пушки данного типа располагаются по левому и правому борту корабля, обеспечивая его дополнительную защиту. Это оружие может стрелять как прицельно, так и веерообразно, чем достигается большая зона поражения.

Те орудия, которые не имеют ограничений в количестве боеприпасов (лазерные, плазменные и т.д.) стреляют одновременно с Вашей центральной пушкой. Если же количество снарядов ограничено, то стрельба производится раздельно для левой и правой пушки путем нажатия клавиш "CTRL" и "ALT" соответственно.

DONE - Эта кнопка возвращает Вас в меню игры.

Как играть в TYRIAN

ONE PLAYER FULL GAME

После того как Вы выбрали наиболее подходящее оружие, можно приступать к выполнению миссии. Однако наличие большой пушки еще не гарантирует Вам беспрепятственное и легкое прохождение игры. Противник догадывается о Ваших замыслах, единственный способ победить его - это изучить противника так же хорошо, как он знает Вас. Помните, насилие - не единственный путь к победе. Обязательно читайте голографические кубы с информацией. Они содержат много ценного, что может дать Вам подсказку для более легкого прохождения уровня. Если перед прохождением уровня правильно и обстоятельно подготовиться, то Вы будете на шаг впереди противника.

В процессе игры в нижней левой части экрана можно видеть состояние Вашего банковского счета. Уничтожая неприятеля и собирая монеты, остающиеся на месте погибших кораблей, Вы будете увеличивать свой оборотный капитал. В правой части экрана находится контрольная панель корабля, на ней изображено несколько шкал:

Шкала состояния генератора - это одна из самых важных характеристик корабля, она находится в левой верхней части контрольной панели .

Справа от шкалы генератора находятся четыре дисплея вооружения. Если пушка имеет ограниченное число снарядов , количество боеприпасов отображается в виде горизонтальной шкалы.

В нижней части контрольной панели находится два индикатора защиты: левый индикатор (Shield) показывает состояние энергетического щита корабля, а правый - состояние бортовой брони. Обратите внимание на то, что щит может со временем восстанавливать мощность, в то время как общая броня может быть восстановлена только при взятии соответствующего приза.

Накопление кредитов:

Во время игры на месте уничтоженных кораблей противника будут иногда появляться монеты. Столетия назад проектировщики космических кораблей разработали металл, который при нагреве до определенной температуры преобразуется в огромные монеты, которые могут собирать другие корабли. Такой металл используется в изготовлении практически каждого корабля. Собирайте монеты и драгоценные камни - это увеличит количество Ваших кредитов.

Голографические кубы:

Голографические кубы обеспечат Вас информацией о противнике и прохождении следующего уровня. Если имеется возможность, старайтесь их собирать.

Баки мощности:

Если Вы увидите, что из разрушенного корабля выпал бак увеличения мощности - обязательно подберите его. Он увеличит мощность Вашей главной или кормовой пушки на несколько единиц (от 2 до 5).

Если мощность брони Вашего корабля упала до предельно допустимого уровня, то появится специальный корабль-автомат Службы обеспечения. Уничтожив его, Вы сможете подобрать ремонтный бак с восстановителем брони и усилить защиту корабля.

Уничтожайте все, что движется, или Вы "не жилец на этом свете". Приобрести новое вооружение можно только в случае прохождения уровня или если Вас убили.

ONE PLAYER ARCADE GAME

Если Вы хотите сыграть в TYRIAN как в простую аркадную игру, щелкните мышкой на данном пункте меню. В этом режиме Вы не сможете приобретать вооружение для своего корабля в магазине, но зато есть возможность сделать это непосредственно на игровом поле, подбирая соответствующие баки (выглядят в виде шаров различного цвета). В этом варианте игры доступно более мощное оружие через опцию SPECIAL WEAPON.

Оружие для главной пушки появляется в виде синего шарика с нанесенной на него эмблемой оружия. Наращивать мощность главной пушки можно подбирая фиолетовые шарики.

Для задней пушки оружие выглядит в виде красных шариков с изображением оружия. Повысить мощность задней пушки можно собирая металлические модули, мигающие зеленым и красным.

Специальное вооружение:

Осуществить выстрел из дополнительного оружия можно только в случае его полного заряда энергией - этот момент отображается в левом верхнем углу экрана в виде оранжевого прямоугольника. Некоторое спецвооружение стреляет непрерывно, но большинство может использоваться только через определенный промежуток времени.

В игре имеется разнообразное спецвооружение, ниже описано некоторое из него:

ATTRACTOR - Притягивает баки мощности и монеты.

ICE BEAM - Ледяной лазер , замораживает противников, по инерции они еще могут передвигаться, но уже не могут стрелять. Это оружие особенно полезно против вражеских кораблей-боссов, но, к сожалению, действие заморозки не достаточно длительно.

SUPER LASER - При непрерывном нажатии на кнопку огня выбрасывает мощный пучок энергии, достаточный для уничтожения всего на своем пути.

MINE FIELD - Корабль разбрасывает множество медленно летящих мин, которые образовывают своеобразный щит.

TWO PLAYER ARCADE GAME

В игре предусмотрена возможность играть вдвоем , при этом игроки могут состыковывать два корабля в один. Получившийся корабль имеет высокую мощность и называется STEEL DRAGON, он состоит из двух частей DRAGONWING и DRAGONHEAD. Они могут объединяться, когда корабли напарников достаточно близки друг к другу. Если произошла стыковка, первый игрок управляет движениями корабля, а второй игрок управляет специальной поворотной пушкой, которая может контролировать все пространство вокруг корабля.

Расстыковать корабли можно двумя способами: если первый игрок нажмет одну из кнопок огня SIDEKICK или второй игрок остановит стрельбу и переместится подальше от корабля первого игрока.

После уничтожения некоторых кораблей противника на поле появляются различные виды вооружения и энергетические баки. В игре существует восемнадцать видов оружия. Вооружение для DRAGONHEAD предстает в виде синего шарика с наложенной на него эмблемой. Повысить энергию огня DRAGONWING'S можно подобрав темно-красный шарик. Но возможности Вашего вооружения не ограничены этим.

Мощность оружия можно увеличить, захватывая фиолетовый шарик. Также существует специальный бак мощности, который увеличивает мощность пушки у Вашего компаньона.

Благодаря возможности стыковать корабли в игре существует множество стратегий поведения. Соединяйте корабли, если Вам нужна повышенная мощность пушек - это особенно важно при уничтожении босса. При большом количестве слабых врагов, наоборот, старайтесь разъединиться - это рассредоточит мощность огня противников на две цели.

Вооружение первого игрока не может накапливать энергию, но стреляет намного быстрее. Вооружение, находящееся на корабле второго игрока, имеет возможность накопления энергии, по этой причине после определенного промежутка времени, проведенного без выстрелов, второй игрок может сделать мощный залп с помощью всей накопленной энергии.

Оружие игроков имеет одиннадцать уровней мощности, благодаря этому в игре возможно почти двести вариантов вооружения.

TWO PLAYER MODEM/NETWORK GAME

Игра поддерживает возможность игры с удаленным компьютером. Как и во всех играх с этой возможностью, Вам потребуются специфические знания. Меню для работы с удаленным компьютером предоставляет Вам стандартные настройки, без знания которых невозможно добиться стабильной работы, поэтому нам остается порекомендовать ознакомиться с соответствующей литературой.

Миры игры TYRIAN

Здесь мы постараемся дать некоторую информацию, касающуюся миров, на которых Вам предстоит выполнять миссии. Часть этой информации можно найти в голографических информационных кубах, но там она представлена на английском языке, а это может вызвать у некоторых определенные трудности.

TYRIAN - Эта планета - недавнее открытие компании MICROSOL (это самая большая корпорация данного космического сектора). По Антимонопольному закону ни одна корпорация не может иметь единоличные права на владение планетой, поэтому MICROSOL ответственен за одностороннее развитие планеты и замораживание торговых отношений. Естественно, MICROSOL не хочет иметь межгалактических наблюдателей на своей планете и пытается различными уловками обойти закон. Цель игры заключается в Ваших умелых рейдах, нарушающих коварные планы корпорации.

SAVARA - Единственный свободный мир в секторе, эта планета полностью свободна от контроля межзвездного комитета. Первооткрыватели планеты настояли на сохранении этого мира в первозданном состоянии. На планете развита очень своеобразная форма

жизни, и очень важно ее сохранить. На планете также существует экспериментальная подводная база, и в определенных местах над поверхностью воды поднимаются огромные башни. Мир представляет из себя отличное место для торговли и отдыха, но по определенным данным корпорация MICROSOL имеет на поверхности планеты секретную базу.

DELIANI - Эта планета - триумф человечества, обычно ее называют техномир. Поверхность планеты полностью покрыта сверкающими небоскребами. DELIANI - эквивалент древней Земли, и, если Вы ищите что-либо новое или запрещенное, это все можно найти здесь. Экономическое процветание планеты омрачено страшным разгулом преступности.

На этой планете зародилось противостояние двух крупных корпораций MICROSOL и GENCORE TECH ALLIANCE. GENCORE был сформирован не только для восстановления порядка на планете, но и с намерением противостоять MICROSOL`у. Все, у кого возникают сложности с MICROSOL`ом, бегут на планету DELIANI , чтобы найти убежище под покровительством GENCORE. Летать над планетой DELIANI довольно опасно из-за большого количества небоскребов.

GYGES - Первая штаб-квартира MICROSOL`а. MICROSOL заинтересован в этом мире по причине широких возможностей в исследовании подземных лабиринтов на планете. Огромные купола исследовательских центров виднеются на планете. Здесь остались жалкие остатки некогда могучей цивилизации ZICA, предки которой и проложили бесконечные лабиринты подземных коридоров. Бывшие хозяева планеты вынашивают планы по уничтожению MICROSOL`а. Но удастся ли это...

REMUS - На этой планете находится центр межпланетного правительства. REMUS - один из самых больших миров в секторе. Поверхность планеты похожа на SAVARA`у, но состоит из полей и лесов. Этот мир находится в состоянии экономического упадка, а постоянные дожди приводят некогда процветавшую планету в жалкий, никчемный мир. Благодаря хитрой политике MICROSOL держит межгалактическое правительство под своим контролем.

Есть надежда, что эти краткие комментарии помогут Вам при игре и подскажут, чего ждать от каждого мира. Итак, в путь, звезды зовут!

WHIPLASH

Фирма	Gremlin Interactive Inc.
Год выпуска	1996
Управление	KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound, General MIDI

Спортивные игры всегда пользовались большой популярностью среди любителей компьютерных игр, особенно гонки - ведь еще бы, представить себя на месте одного из самых лучших автогонщиков мира (а то и самого лучшего), несущимся на первоклассном автомобиле по гоночной трассе, и, со страшным ревом двигателя проходя очередной крутой вираж, вылететь на финишную прямую, осознавая, что ты первый, значит пережить незабываемые ощущения и получить огромное удовольствие. Правдивость этих ощущений сильно зависит от степени приближения к реальности такой игры. И игры, в которых Вы пусть хоть на минуту, но забываете о том, что сидите перед экраном монитора, и переноситесь за руль автомобиля, очень высоко ценятся среди знатоков компьютерных игр.

Как раз одна из таких игр представлена на рынок фирмой INTERPLAY. На наш взгляд, она вполне может составить конкуренцию самым лучшим представителям спортивных гонок, но окончательно судить об этом, конечно же, предстоит только Вам. Впрочем, смотрите сами.

Восемь самых преуспевающих в мире компаний по производству автомобилей договорились ежегодно проводить соревнования по автогонкам для окончательного выяснения вопроса, чья же продукция все-таки лучше. Для этого приглашаются шестнадцать гонщиков - по двое от каждой фирмы, и победитель получает не только огромный денежный приз и считается одновременно лучшим гонщиком мира, а к тому же еще и компания, которую он представлял, становится на весь следующий год номером один в мире по производству автомобилей. Она становится законодателем мод и практически монополистом в своей области, но только сроком на один год, через год соревнования повторяются для выявления нового победителя.

Причем соревнования эти не совсем обычные по двум причинам:

Первая - на трассе во время гонок существует лишь одно правило - никаких правил, это значит, что разрешено подрезать, таранить машины соперников и даже сталкивать их с трассы, которая частенько проходит высоко над землей, при этом никто не удивится, если некоторые участники гонок не доедут до финиша живыми, никто не увидит ничего странного в том, что чей-то автомобиль вдруг "случайно" перевернется на одном из трамплинов и загорится, либо также "случайно" вылетит с моста, расположенного в пятидесяти метрах над поверхностью земли.

Вторая - это то, что трассы сделаны совсем непохожими на трассы официальных чемпионатов: они намного сложнее, добавлены головокружительные трамплины, которые время от времени то появляются, то исчезают во время гонок, масса крутых виражей, да еще несколько "мертвых" петель довершают описанную картину. Все это придает особый вкус этим гонкам - вкус риска и опасности, который не каждый гонщик осмелится от-

ведать. Вот поэтому первое место на этих соревнованиях ценится гораздо выше любой золотой медали, полученной на каком-нибудь другом состязании, поскольку здесь на карту поставлена не только честь и престиж гонщика, но и его жизнь.

Должны сказать, что чемпионат включает в себя прохождение восьми трасс, каждую из которых подготавливает одна фирма. И вот на эти гонки, которые, как уже было сказано, проходят один раз в году, приглашаются шестнадцать лучших гонщиков со всего мира, и в этот раз в число этих шестнадцати смельчаков входите Вы. . .

Эта игра обладает многими особенностями, которые Вы можете задавать по своему вкусу и контролировать во время игры. Во-первых, это возможность включения повышенной детализации графических изображений, которые Вы можете либо включить, либо выключить, а также - наблюдать всю игру в SVGA-режиме. К слову сказать, графика в этой игре очень красивая, особенно в SVGA, и Вы в полной мере сможете насладиться прекрасной прорисовкой зданий, рекламных щитов и зрительских трибун, расположенных вдоль трассы - все это создает эффект реального присутствия на стадионе. Кроме того, во время гонок можно менять точки обзора трассы, выбирая подходящую в данный момент для Вас и лучшую в конкретной ситуации.

Вы можете сами выставлять уровень реалистичности гонки, а также уровень мастерства своих соперников. После любой из проведенных гонок можно посмотреть, как проходили трассу Вы сами или любой из Ваших конкурентов. При этом опять-таки доступны все возможные ракурсы обзора дороги. Здесь Вы сможете оценить как собственные ошибки, так и удачные маневры, рассмотрев с разных точек обзора прохождение того или иного участка трассы. Понравившуюся гонку Вы сможете записать на свой диск и оставить для дальнейшего, более тщательного просмотра в будущем.

К тому же в эту игру можно играть по модему или по сети, а также по непосредственному соединению между компьютерами (SERIAL LINK). В сетевой игре число игроков может достигать шестнадцати человек, что значительно разнообразит игру, делая ее еще более интересной, поскольку, как Вы знаете, тактика игры против компьютера должна быть совершенно иной, нежели против другого человека, вследствие большой непредсказуемости последнего.

Помимо всего прочего, игрушка обладает очень хорошей музыкой и вполне неплохими эффектами. Впрочем, все говорит о том, что ее создатели потрудились на славу, и мы очень надеемся, что, играя в нее, Вы получите настоящее удовольствие, сравнимое лишь с участием в реальных гонках.

Главное меню

Начиная играть, Вы первым делом попадаете в главное меню, которое представляет собой ряд вертикальных панелей. Перечислим их сверху вниз:

CAR

Нажимая на эту панель, Вы попадаете в меню выбора автомобиля. Выбор подходящей машины - один из самых важных шагов, предпринимаемых на пути к победе. Поскольку каждая трасса абсолютно не похожа на другие и имеет свою особенность, то желательно под каждую новую трассу выбирать подходящую автомашину. Хотя, конечно, можно выбрать и одну машину со средними параметрами, более или менее подходящими к каждой трассе. Это не самый лучший вариант, но если Вы выбрали именно его,

то тогда лучше всего подходит модель AUTO ARIEL - у нее все параметры приблизительно на среднем уровне. Здесь же, справа, приведены технические характеристики каждого из представленных здесь автомобилей. Вот они:

ACSELERATION - Ускорение, т.е. приемистость автомобиля, машины с наилучшей приемистостью всегда на первых секундах старта вырываются вперед;

TOP SPEED - Максимальная скорость - это преимущество реализуемо, если на трассе есть более или менее прямые участки, и чем их больше, тем более ярковыраженным будет это преимущество;

BREAKING - Торможение - единственное, что, по-нашему мнению, следует здесь учитывать, так это протяженность тормозного пути для остановки в пит-стопе(чтобы попросту его не проскочить);

TURNING - Маневренность - очень существенный параметр, если трасса изобилует крутыми поворотами и виражами;

GRIP - Сцепление с дорогой - один из самых важных, если не основной показатель пригодности автомашины для данной трассы, единственно, где его присутствие никак не ощущается, так это на абсолютно прямом участке трассы, каких крайне мало в этой игре, поэтому советуем всегда обращать на него внимание при выборе подходящего автомобиля и, по возможности, брать машину с хорошим сцеплением с дорогой(машину на повороте практически не заносит, и поэтому его можно пройти на высокой скорости и при прыжке с солидного трамплина ее не будет кидать из стороны в сторону, поэтому после прыжка Вы не потеряете управление и не врежетесь ни в какую корягу, которая сможет помешать Вам дойти до финиша);

DURABIITY - Прочность - единственное, что можем сказать: чем выше прочность, тем лучше, особенно, когда условия игры максимально приближены к действительности;

MASS - Масса автомобиля - у автомобиля с большей массой есть несколько преимуществ:он более устойчив, чем другие, и хотя он более инертен, зато сможет развить относительно большую скорость, нежели другие автомобили, при этом на нем очень хорошо "бодать" и таранить других гонщиков.

А вот краткие характеристики всех автомобилей, представленных здесь восемью фирмами-соперницами:

AVTO ARIEL:FOUETTE 270ZX - Машина французских производителей, обладающая средними показателями по всем характеристикам. Максимальная скорость 190 миль в час;время разгона от 0 до 60 MPH(миль в час): 4. 4 сек.

DESILVA:DESILVA 511GTI - Машина, сделанная итальянцами, является самой приемистой среди всех остальных и одной из самых легких. В связи с малым весом выявляется один недостаток, который может оказаться роковым при определенных обстоятельст-

вах - очень низкая максимальная скорость 186 MPH; зато время разгона от 0 до 60 MPH составляет 2. 75 сек.

PULSE ENGENEERING:ERRANT V8 GT - Английский автомобиль, имеющий очень высокую максимальную скорость, остальные параметры близки к параметрам AUTO ARIEL. Максимальная скорость 194 MPH; время разгона от 0 до 60 MPH: 4. 98 сек.

GLOBAL:CELERITY MK2 - Машина, представленная американской компанией, является одной из самых быстрых и самых тяжелых марок автомашин, представленных на соревнованиях. Ее максимальная скорость достигает 196 MPH, а время разгона от 0 до 60 MPH составляет 5. 07 сек. И если учесть, что прочность ее каркаса максимально возможная, то она сможет стать серьезным конкурентом для остальных соперников.

MILLION PLUS:NINJATO - Японский автомобиль с очень низкой максимальной скоростью и плохой приемистостью, зато обладающий наилучшим сцеплением с дорогой. Если это сопоставить с, честно говоря, недостаточной прочностью, то выбирать его вообще не стоит, разве только не крайняя необходимость. Максимальная скорость 188 MPH; время разгона от 0 до 60 MPH: 5. 38 сек.

MISSION MOTORS:CHIMERA TURBO SE - Еще одна американская машина на этих соревнованиях, обладающая очень хорошими тормозами и высокой приемистостью. У нее приличное. сцепление с дорогой, но невысокая скорость 188 MPH.; время разгона от 0 до 60 MPH: 3. 42 сек.

ZIZIN:KLR 330 - Эта японская модель предназначена для настоящих профессионалов. Она обладает высокой максимальной скоростью и неплохой приемистостью, при этом у нее самая лучшая маневренность среди всех остальных автомобилей. Но для того чтобы использовать ее на все сто процентов, необходимо к ней привыкнуть из-за того, что у нее плохое сцепление с дорогой, и первое время Вы пересчитаете все столбы на трассе своим радиатором - вот поэтому эта машина не для новичков. Ее максимальная скорость составляет 192 MPH. , а ее время разгона от 0 до 60 MPH: 4. 05 сек.

REISE WAGON:MERKUR GT - Единственная машина, представленная здесь немецкими производителями, является самой тяжелой и неповоротливой среди всех прочих моделей Правда, гигантским плюсом является то, что она является самой быстрой из всех - стрелка ее спидометра может достичь отметки 206 MPH. , а это уже серьезная заявка на победу. Единственное, что плохо, так это то, что это преимущество в скорости сможет сказаться лишь тогда, когда этот тяжеловес как следует разгонится, что произойдет не скоро, поскольку из-за своей массы у этой машины наихудшая приемистость:время разгона от 0 до 60 MPH. у нее составляет 7. 33 сек. Но зато этот автомобиль - идеальный вариант для уничтожения, в буквальном смысле этого слова, машин своих противников:огромная масса плюс высокая прочность - воистину смертельное сочетание.

TRACK

Здесь появляется меню выбора трассы, где Вы можете выбрать любую из них, на которой и будут происходить гонки. Для этого выделите курсором название нужной трассы

и нажмите "ENTER". При выборе каждой из этих трасс справа появляется ее изображение и одновременно описываются характерные черты данной трассы. Всего в этой игре Вам будет доступно шестнадцать абсолютно разных трасс, представленных по две от каждой компании, но сначала Вы сможете посмотреть только на восемь из них - остальные станут доступны только после того, как Вы выиграете хотя бы один чемпионат на уровне сложности MEDIUM или выше. В зависимости от уровней сложности игры, о которых мы расскажем чуть позже, над изображением каждой трассы будет указано , сколько кругов необходимо на ней сделать в индивидуальном заезде во время гонки, а также лучшее время на круге, которое показал один из спортсменов, которым вполне можете быть и Вы. Вкратце вот, что представляет из себя каждая трасса:

AUTO ARIEL: LE GRANDE ROYALE - Эта трасса сочетает в себе крутые повороты и плавные изгибы, кое-где переходящие в прямые участки. Здесь можно развить по-настоящему огромную скорость.

DESILVA: SNAKE PASS - Итальянцы сделали очень холмистую и неровную трассу. Ошибка на одном из ее участков может навсегда лишить Вас всяких шансов на победу. PULSE:BIG DIPPER - Быстрые рефлексы и очень крепкий желудок требуются от всякого, кто захочет претендовать на победу на этой дороге.

GLOBAL: DEATH DROP - Много поворотов, трамплинов и куча препятствий заставят Вас пережить немало по-настоящему острых ощущений на этой трассе, сделанной чисто в американском стиле.

MILLION PLUS: TSUNAMI TWISTER - Короткий, но исключительно опасный из-за наличия головокружительного трамплина круг, полностью показывающий, на что способна японская компания.

MISSION: THE BRIDGE - Эта трасса просто напичкана множеством трамплинов, основным из которых является огромный разводной мост, который далеко не всегда находится в сведенном состоянии. Так что грандиозные полеты на этой трассе Вам просто гарантированы.

ZIZIN: SIAMESE - Основными препятствиями на этой японской трассе являются две "мертвые" петли, перед которыми остается только выжать до упора педаль газа и закрыть глаза.

REISE WAGON: GATEWAY - Германские производители включили в эту трассу все, что только может представить себе воображение. Это опасная и очень сложная трасса, которую крайне трудно пройти ни разу не врезавшись и не перевернувшись.

Остальные восемь трасс Вы сможете опробовать, как только ознакомитесь с первыми восемью и выиграете чемпионат. В них, уж будьте уверены, еще больше неожиданностей и препятствий, чем в первых восьми.

CONFIGURATION

Выбрав себе по вкусу автомобиль и трассу, переходим к следующему пункту основного меню. В этом разделе происходит выбор конфигурации гонок. Вам будут доступны следующие подпункты:

NAMES - Здесь Вы можете задать имена каждому участнику гонок, в том числе и самому себе.

SOUND - В этом меню выбираются параметры звука во время игры: задается громкость рева двигателя, звуковых эффектов, уровень громкости речи и музыки, а также, сколько двигателей во время гонки Вы намерены слышать:только свой либо двигатели всех участников.

CALIBRATE - Если во время игры Вы хотите использовать джойстик (что крайне удобно при поворотах), то он калибруется в этом разделе.

CONTROL - В этом меню задается управление с клавиатуры.

Automtic/Manual gears - Здесь указывается тип коробки передач, автоматическое переключение передач или ручное.
Player 1 controls - Установить управление для первого игрока.

GFX DETAIL - В этом разделе можно указать, какие графические детали предстоящей гонки Вы хотите оставить, а какие удалить. Вот все детали, которые могут редактироваться во время гонок:

Perspective correction: on/off - Вкл. /выкл. коррекцию перспективы, т.е. эффект, при котором более дальние предметы меньше по размерам более ближних и которые увеличиваются по мере их приближения к Вам. Все это увеличивает совпадение картины, которую Вы видите перед собой с реальностью.
Names: none/players only/all - Имена участников гонки, которые отображаются на крышах их автомобилей вместе с текущими позициями, занимаемыми во время заезда. У Вас есть выбор:не писать имен вообще/писать только имена игроков(Вас и Ваших товарищей)/писать все имена.
Buildings: on/off - Вкл. /выкл. очертания зданий вдоль дороги.
Horison: on/off - Вкл. /выкл. линию горизонта.
Car textures: on/off - Вкл. /выкл. детали автомашин соперников (советуем всегда держать включенными, иначе вместо красочных автомобилей соперников будут ездить какие-то некрасивые обрубки).
Ground textures: on/off - Вкл. /выкл. панорамный фон за пределами трассы(в SVGA-режиме, если включен, то сильно тормозит скорость игрушки при относительно медленном процессоре и видеокарте).
Wall textures: on/off - Вкл. /выкл. детали бортов дороги.
Building textures: on/off - Вкл. /выкл. детали строений вдоль трассы.
Road textures: on/off - Вкл. /выкл. разлиновку трассы.
Shadows: on/off - Вкл. /выкл. тени, отбрасываемые машинами, стенами, зданиями.

Clouds: on/off - Вкл. /выкл. облака на небе.
Panel: on/off - Вкл. /выкл. панель отображаемой информации во время гонок перед водителем.
Look ahead: restricted/unrestricted - Вид дороги спереди автомобиля: ограниченный/неограниченный. Думаем ясно, что неограниченный вид позволяет лучше ориентироваться во время гонки. Это объясняется тем, что становится видно, что ожидает тебя за следующим поворотом.
Screen size - Устанавливается размер экрана в процентах во время гонок.
SVGA/VGA display - Переключение между режимами SVGA и VGA.

MISCELLANEOUS - Здесь Вы сможете установить все оставшиеся настройки, а именно:

Player 1 view - В этом пункте выбирается, под каким ракурсом Вы видите простирающуюся перед Вами дорогу. Здесь выбирается один из пяти предложенных видов: IN CAR - самый удобный, на наш взгляд, вид из кабины автомобиля; CHASE - Ваш взгляд упирается прямо в багажник собственного автомобиля; MIRROR - вид из кабины через зеркало заднего обзора, очень удобен, когда у Вас на хвосте кто-то "висит" и Вы не хотите, чтобы он вырвался вперед; BEHIND - вид с нескольких метров позади Вашего автомобиля; TEAM - чередование видов спереди, сверху и сзади.
Speedo - В этой графе указывается, в каких единицах Вы желаете измерять собственную скорость: в километрах в час (kMH), либо в милях в час (MPH).
Replay record - Также указывается, надо ли запоминать гонку после ее окончания для последующего воспроизведения.
Version 4Mb/8Mb - Определяет, какая версия игры стоит у Вас: восьми или четырех мегабайтная.
Engine damage: on/off - С помощью этого пункта выбирается, наносится ли урон двигателю после столкновения с каким-нибудь препятствием или с автомобилем противника. Это значит, что машина теряет не только свои скоростные качества, но и при остановке завести ее вновь будет уже не так легко, скорей всего даже, не с первого раза, в зависимости от силы повреждений.

PLAYERS

Здесь выбирается, каким образом и сколько человек будет участвовать в предстоящих гонках.

1 PLAYER - Выбор игры для одного человека.

2 PLAYER - Этот пункт позволит Вам сыграть с напарником.

NETWORK - Выбор игры по сети. Перед тем как выбрать этот вариант, Вы должны загрузить сетевые драйверы.

SERIAL LINK - Соединение компьютеров через COM-порт.

MODEM - Игра в WHIPLASH по модему.

Для того чтобы выбрать метод соединения, просто выделите нужную строчку и нажмите "ENTER", при этом строчка будет выбрана, а Вы вернетесь в главное меню.

GAME TYPE

Теперь необходимо выбрать тип гонок и все, что ему соответствует: количество игроков, сложность и. т. д. Для всего этого в главном меню существует этот раздел, зайдя в него, Вы увидите следующие подразделы:

GAME TYPE - Выбор типа игры.

Single race - Одиночный заезд, в котором Вы сами выбираете для себя трассу, на которой хотите попрактиковаться. Проехав ее, Вы гонку заканчиваетя и вновь оказываетесь в главном меню.
Championship - Это самый интересный, на наш взгляд, вид соревнований - здесь Вам придется одну за одной пройти все восемь трасс и по результатам всех восьми гонок занять положенное Вам место. Причем, если Вы заняли первое место в чемпионате на уровне сложности MEDIUM и выше, то Вам предоставляется доступ к остальным восьми трассам. Во время чемпионата Вы не можете сами выбирать себе трассу, и раздел TRACK в главном меню заменяется разделом DISK, где Вы сможете загрузить или сохранить свою игру в перерыве между гонками.
Time trial - Тренировка на время, где Вы выбираете только трассу, на которой желаете тренироваться. Здесь Вам предстоит проехать пять кругов одному и Вы сможете хорошенько изучить данную трассу, разработать стратегию ее прохождения.

DIFFICULTY - Выбор сложности гонок. Здесь всего шесть уровней сложности:

Girlie - детский уровень - водители просто "никакие" на трассе, и их обогнать просто элементарно даже на прямой, а уж тем более на поворотах;
Easy - легкий - этот уровень похож на сдачу экзаменов на вождение;
Medium - средний - вот здесь уже начинаются гонки, уровень противников - где-то около среднего;
Tricky - замысловатый - уже посложнее, и уровень противников выше среднего;
Hard - сложный - здесь надо быть очень внимательным - даже малейшая ошибка может стоить Вам первого места, поскольку рейтинг водителей очень высок;
Impossible - просто невозможный - создатели игры полагают, что претендовать на победу на этом уровне могут лишь испытатели фирм GREMLIN INTERACTIVE и INTERPLAY. Должны сказать, что чем выше уровень сложности, который Вы выбираете, тем больше кругов Вам предстоит проехать на каждой трассе. На всех трассах количество разное и в зависимости от уровня сложности может изменяться от трех до восемнадцати.

CARS - Здесь указывается, сколько противников Вы намерены иметь во время гонок:

Head to head - Один противник.
Eight cars - Восемь противников.
Sixteen cars - Шестнадцать противников.

DAMAGE LEVEL - степень повреждений во время столкновения:

Low - Низкая.
Medium - Средняя.
High - Высокая.

REPLAY

В этом пункте основного меню Вы можете воспроизвести последнюю гонку, записать свой заезд либо загрузить записанную ранее гонку. Зайдя сюда, Вы попадаете вновь на трассу, и перед Вами оказывается панель редактирования отснятого видеоматериала. Она позволяет делать практически все, что может делать хороший современный видеомагнитофон:покадровое воспроизведение вперед и назад, обычное воспроизведение вперед и назад, двустороннюю перемотку, увеличение и уменьшение скорости воспроизведения. Помимо этого, быстро переходить к началу и к концу пленки, менять вид обзора дороги, просматривать, как проходил трассу тот или иной гонщик, а также вставлять и вырезать помеченные блоки с наиболее интересными ситуациями во время гонок. Перемещение между клавишами управления осуществляется стрелками перемещения курсора на клавиатуре.

LAP RECORDS

Зайдя в этот пункт, Вы увидите таблицу рекордов. Рекорды определяются по времени прохождения одного круга на каждой из трасс. Номера от 1 до 16 - это номера трасс первой и второй восьмерки, а справа написано кто, за какое время и на каком автомобиле установил этот рекорд.

EXIT TO DOS

Предпоследняя строка главного меню, нажав ее, Вы просто выходите из игры в DOS.

START

И наконец, последний пункт меню - здесь начинается гонка.

Если во время гонки Вам захотелось подправить звук, изменить управление либо отредактировать графику, то просто нажмите "ESC", и Вы попадете в меню, сходное с меню конфигурации. В свою очередь, выбрав CONTINUE или повторно нажав "ESC", Вы вновь попадете на трассу в разгар гонок.

Советы

Старайтесь как можно тщательней выбрать автомобиль для предстоящей гонки - от него зависит, насколько легко Вам достанется победа.

Еще старайтесь как можно меньше стучаться об борта трассы, т. к. при этом происходит две неприятные вещи:Вы сильно теряете в скорости, а, следовательно, и во времени, да плюс еще к этому Ваша машина получает повреждения(тем больше, чем сильнее удар), уровень которых отображается в нижнем правом углу экрана в виде зеленой спирали, переходящей в красную. При этом чем больше уровень повреждений, тем хуже становятся все характеристики автомобиля. Если уровень повреждений слишком высок, Вы можете остановиться на пит-стопе, где Вам произведут ремонт всех неисправностей. На карте трассы, которая отображается в нижнем левом углу во время гонки, желтым

цветом помечена область пит-стопов, к тому же, когда Вы проезжаете мимо заезда на пит-стоп, на экране появляется надпись:"PIT IN". Для того чтобы отремонтироваться, необходимо заехать туда и остановиться, пока не будет произведен ремонт, после чего можно снова давить на газ. Во время гонок на экран перед Вами выводится очень полезная информация, на которую следует обращать внимание:в правом нижнем углу отображается Ваша скорость(в милях или километрах в час), а в левом верхнем - Ваша текущая позиция на данный момент в гонках;по центру в верху экрана написано Ваше время на текущем кругу, чуть ниже - Ваше отставание от впереди идущего гонщика, а еще ниже - Ваш отрыв от "висящего у Вас на хвосте". Все вышеперечисленное позволяет Вам лучше ориентироваться во время гонок. В процессе гонок возможно изменение обзора трассы при помощи клавиш "F4" и "F3". Когда на трассе 16 машин, то у Вас есть союзник, едущий на машине той же марки, что и Вы. Его можно попросить выполнить некоторые действия: "F5" - "вырывайся вперед"; "F6" - "блокируй идущих сзади водителей"; "F7" - "тормози и блокируй задних"; "F8" - "тарань и сбрасывай с трассы всех остальных соперников"(но не думайте, что он будет слушаться Вас, если Вы плететесь в самом конце, а он находится в лидирующей группе). Эти действия могут оказаться полезными при определенных обстоятельствах, так что попробовать стоит.

Теперь, выбрав все необходимое для гонки, остается только нажать START и ринуться навстречу ожидающему Вас заветному первому месту. Удачи!

WITCHAVEN II

Фирма	CAPSTONE
Год выпуска	1996
Управление	MOUSE, KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound, General MIDI

И снова, перехватив поудобнее рукоять топора, бесстрашно броситься на врага, попутно судорожно пытаясь из последних сил вызвать в памяти на помощь боевое заклятье.. Знакомо? Перед Вами продолжение игры WitcHaven от фирмы Capstone - WitcHaven II. Аркада, переносящая нас в неблагоприятно настроенный по отношению к главному герою (то есть - Вам) мир, который хорошо бы почистить от различного рода нечисти. Средства, как всегда, явно недостаточны для поставленной задачи - в помощниках персонаж имеет лишь сталь да ограниченный набор магических заклинаний, которые еще, впрочем, надо найти. При всем при этом спектр противников, которые будут противостоять Вам на этом пути, весьма широк и подчас вызывает зубовный скрежет, так как легких дорог в этой игре нет.. Поуровневая система со все возрастающими напряжением и сложностью игры захватит как начинающего, так и опытного игрока-профессионала. Добавьте некоторое число нововведений, которые не встречаются ни в одной подобной игре данного жанра, приятный звук, высокое графическое разрешение - SVGA 640x480 - и получите вещь, не уступающую, а порой и превосходящую по качеству первую часть данной дилогии.

Старт игры

Запустив игру, Вы попадаете в стартовое меню:

NEW GAME

Начать новую игру.

LOAD/SAVE

Через это меню можно выбрать: продолжить ли старое приключение либо обновить "архивы".

OPTIONS

Меню настройки параметров игры. Делится на три подпункта, остановимся подробней на каждом из них.

SOUND - В данном подменю появляется возможность настроить параметры звуковой карты:

Sound Volume - Изменить громкость звука.
Music Volume - Изменить громкость музыки.

С помощью стрелок влево/вправо, а также проиграть любой из пятнадцати музыкальных треков, просто выбрав любой из них с помощью стрелок и нажав "ENTER". То же самое можно сделать при помощи клавиш PLAY и STOP.

GAMEPLAY - Выбрав этот пункт, видите перед собой две надписи:

Blood and gore - Позволяет выбрать, будет ли у в игре "кровь и грязь", или зрелище все же можно будет показывать детям (по другому - это является выбором уровня "жестокости").
Difficulty - Дает возможность избрать уровень сложности игры: простой, посложнее, трудный и для особо крутых или слегка самоуверенных. Степень сложности выражена в длине рогов одного из четырех черепов, являющихся индикаторами уровня сложности: чем длиннее, тем сложнее.

CONTROLS - Это меню предназначено для установки устраивающих Вас параметров мыши и джойстика.

HELP

Содержит в себе массу ценных подсказок по части управления игрой по разделам WEAPONS (Ваше вооружение), SPELLS (магические заклинания), POTIONS (зелья, обладающие как лечебными, так и другими полезными свойствами) и MOVEMENT (передвижение), которые будут приведены чуть ниже, и, как это ни парадоксально, список авторов игры - почему-то в меню ПОМОЩЬ..

QUIT

Выход из игры. Возвращает Вас обратно к DOS'у.

Управление

В данном разделе мы остановимся на управлении игрой и рассмотрим клавиши, которые в ней задействованы.

Перемещение: Перемещение в игре происходит с помощью стрелок "вверх" и "вниз", соответственно - вперед и назад. Стрелки "влево"/"вправо" отвечают за повороты в данные стороны. Имеется возможность передвигаться бегом (не работает в воде и лаве) - для этого необходимо зажать "SHIFT" и стрелку "вперед/назад". Немаловажна особенность, что при одновременном нажатии клавиши "ALT" и боковой стрелки влево/вправо персонаж начинает передвигаться боком, что очень удобно, если, например, нужно осторожно выглянуть из-за угла или уйти с линии огня в бою с каким-либо противником, обладающим метательным оружием. При желании можно подпрыгнуть - клавиша "A", либо сесть - кнопка "Z", что очень удобно при разбивании бочек (см. ниже) Надо сказать, что в игре достаточно много зон, в которые можно попасть лишь подпрыгнув, либо взлетев. Полет персонажа управляется клавишами "INSERT" - подняться и "DELETE" - опуститься. Если лавры Икара Вас не прельщают, прервать полет можно в любой момент нажатием кнопки "END". Возможность осмотреться, поднимая и опуская голову, осуществляется клавишами "PAGE UP" и "PAGE DOWN". А то, что голову персонажа можно вернуть в "нормальное" положение нажатием кнопки "HOME", окончательно очеловечивает на-

шего виртуального героя - разве что вот по сторонам вертеть головой возможность не предусмотрена.

Вооружение. "CTRL" - использовать текущее оружие. Клавиши 0-9 - выбрать текущее оружие: "1" - FISTS (кулаки), "2" - DAGGER (кинжал), "3" - SHORT SWORD (короткий меч), "4" - MORNING STAR (утренняя звезда, кистень), "5" - BROAD SWORD (меч), "6" - BATTLE AXE (боевой топор), "7" BOW (лук - стрелы ограничены), "8" - THROWING AXE - (метательный топор), "9" - 2-HANDED SWORD (двуручный меч), "0" - HALBERD (алебарда), "S" - поднять/опустить щит.

Магия. Краткое описание заклинаний: "<", "~", ">" - использовать текущее заклинание. Клавиши F1-F8 ответственны за выбор текущего магического спела (т.е. заклятья): "F1" - SCARE (испуг), "F2" - NIGHT VISION (ночное зрение), "F3" - FREEZE (мороз), "F4" - MAGIC ARROW (магическая стрела), "F5" - OPEN DOORS (открыть дверь), "F6" - FLY (полет), "F7" - FIREBALL (огненный шар), "F8" - NUKE! (БУМ!). Краткое описание магического зелья : "[", "]" - выбрать текущее зелье, "ENTER" - выпить его

Разное. Не самым удачным образом, на наш взгляд, решается проблема карты местности в игре: то, что она возникает на фоне достаточно пестрого обзорного окна, в значительной степени отвлекает и затрудняет использование. Однако в некоторых случаях она очень полезна. Переключение в режим просмотра карты происходит с помощью клавиши "TAB". Есть возможность изменить масштаб, при этом кнопки "+", "-" работают как изменение масштаба (увеличение и уменьшение соответственно), а клавиша "F" включает так называемый FOLLOW MODE, то есть можно при нажатии стрелок просмотреть всю карту, прокручивая ее вниз и вверх.

Чтобы в процессе игры сделать отгрузку текущего состояния (т.е. запомнить игру), или загрузить предыдущее запомненное состояние, или проделать любую операцию из стартового меню, например изменить настройки, достаточно в игре нажать клавишу "ESC", и мы снова окажемся в стартовом меню, где можем проделать все эти действия. Чтобы вернуться обратно в игру, нужно нажать "ESC" еще один раз, но для удобства сохранения и загрузки игры, дабы не выходить каждый раз в меню, авторы предусмотрели возможность проведения этих операций по нажатию одной кнопки "F10" - для сохранения временного файла состояния игры и "F9" - для загрузки данного файла. Если Вам требуется записаться под другим именем или в другой файл, потребуется выход в стартовое меню.

Клавиша "F11" - GAMMA CORRECTION - дает возможность сделать экран темней либо светлее. Рекомендуется последнее, так как игра изобилует неосвещенными местами. И, наконец, кнопка "F12" предназначена для выдергивания картинок из игры, которые сохраняются в формате. PCX в директории, в которой находится сама игра. Удобно, но не очень, на наш взгляд, нужно.

Новая игра

Выбрав этот пункт в стартовом меню, мы без долгих разговоров и ненужных церемоний оказываемся в самой гуще событий. Лозунг игры довольно прост: " Убей их всех ", т.е. надо рубить и колоть "все, что шевелится", как бы Оно ни выглядело. К примеру, это

может быть как огненный гигант, живущий в лаве, так и вполне безобидные с виду болтающиеся в воздухе синие сгустки энергии, которые при желании (а его у них хоть отбавляй) начинают бросаться шаровыми молниями. К этой благородной миссии "очищения мира от скверны" мы и приступим, имея при себе лишь первые 5 видов оружия (вышеописанных) и более ничего. Что мы видим? В верхних 2/3 экрана находится обзорное окно, т.е. мы как бы смотрим глазами героя. Нижнюю треть занимает "панель состояния", которую можно подразделить следующим образом: в ее левом верхнем углу находится строка EXPERIENCE, т.е. опыт персонажа, выраженный в некотором количестве очков, отображенных здесь же. Чуть ниже - строка, содержащая либо класс персонажа - VETERAN (ветеран), WARRIOR (воин) и т.д., либо при включенном текущем оружии дальнего радиуса, как, например, метательный топор или лук, в строке появляется количество оставшихся "зарядов" (интересно, как это герой умудряется таскать этак по сотне метательных топоров одновременно?!). Чуть левее от этих двух строк находятся цифры, выражающие здоровье персонажа, которое увеличивается с набором опыта. В центре "панели состояния" находится Ваша магическая книга, раскрытая на той или иной странице, описывающей текущее заклинание. На левой странице имеется рисунок, схематически отображающий суть заклинания (например, дверь - OPEN DOORS, стрела - M. ARROW, гриб - не ядерный - в спеле NUKE!), а также количество остающихся заклинаний данного типа. При нажатии функциональных клавиш F1-F8, как уже было сказано выше, книга открывается на нужной странице. Изначально у персонажа нет никаких заклинаний, а так как вещи это, как правило, очень полезные, рекомендуется как можно быстрее приобщиться не только к миру стали, но и к миру магии. Справа от магической книги отображены цифры, выражающие мощность Вашей брони - от 1 до 200. За ними находится вертикальный ряд из четырех небольших прямоугольников кирпичного цвета. Сначала они пусты, а так как в них отображаются найденные Вами ключи, то по мере получения их эти клетки заполнятся рисунками обретенных "радостей Буратино"(т.е. ключей). И, наконец, справа изображен ряд из пяти бутылок, по количеству разных типов зелья. Над ними расположен небольшой курсор треугольной формы, указывающий на одну из бутылок. Это означает, что при нажатии клавиши ENTER Вы "примете" именно данное зелье. Количество бутылок каждого типа отображено небольшими цифрами над каждой из них. Число однотипных склянок, однако, не может превышать десяти, в связи с чем рекомендуется при нахождении очередной, но уже "лишней" бутыли зелья, по выражению классика, "немедленно выпить", чтобы освободить место (не пропадать же добру).

Процесс игры

Сам процесс игры можно, как упоминалось выше, отобразить двумя-тремя словами, типа "убей всех и выйди", но вот сделать это очень не просто. На каждом уровне имеется нечто вроде низкого квадратного пьедестала из серого мрамора или другого камня, на котором расположен поставленный на ребро вращающийся круг со вписанной в него пентаграммой, также серого цвета, по виду металлической. Если подойти и встать на этот пьедестал, в обзорном окне появится надпись "ITEM NEEDED", то есть "необходим предмет", нечто вроде ключа для телепортатора на следующий уровень. Сей предмет - ключ - являет собой аналогичный круг с пентаграммой, который, как правило, спрятан в месте скопления самых злобных монстров данного уровня, что вполне естественно, но приносит массу неудобств. В случае, если ключ уже найден, то при вхождении на пьеде-

стал персонаж автоматически переносится на следующий уровень. Кстати, авторы игры не дали возможности передохнуть в момент переноса - сразу после его завершения, к примеру, после первого уровня, персонаж попадает в окружение нескольких врагов в начале второго, так что времени на отдых не остается.

Разумеется, жизнь персонажа и поиски выхода на следующий уровень осложнены препятствиями и врагами. Но все не так плохо, потому, что в лабиринтах игрового поля разбросано немало предметов, способных облегчить и облегчающих нелегкое путешествие. На этих предметах и остановимся. Их можно разделить на несколько групп, както: оружие, магические свитки, зелье, прочее.

Оружие

По части типов вооружения эта игра действительно может дать другим сто очков вперед: в самом деле, ну где Вы еще видели десять видов стандартного вооружения? Причем, надо заметить, они в процессе игры задействованы практически все, и для этого имеются все основания, но об этом - чуть ниже.

Что можно вкратце сказать о типах средств уничтожения ближнего своего? Пойдем в порядке расположения на клавиатуре:

FISTS - Кулаки, безусловно, имеют один (и единственный?) плюс: они всегда с Вами и никуда от Вас не денутся.

DAGGER - Кинжал, оружие ближнего боя, достоинство которого в частоте нанесения ударов.

SHORT SWORD - Короткий меч, пожалуй, единственный вид, вызывающий недоумение и вопрос "А зачем это?". Так - кинжал-переросток.

MORNING STAR - Кистень, представляет собой короткую деревянную рукоять с прикрепленной к одному из концов железной цепью, которую завершает стальной шар с растопыренными во все стороны шипами - отсюда второе название - "утренняя звезда". Сам по себе не сильное оружие, хорошо действует в паре с мечом, т.е. персонаж при наличии кистеня и включенном МЕЧЕ начинает сражаться двумя руками - быстро, элегантно и мощно. Кроме того, если оружие заговорено (см. ниже), кистень превращается в очень неплохое оружие дальнего боя.

BROAD SWORD - Меч, как отмечено выше, хорош при наличии КИСТЕНЯ, да, впрочем, вообще является поначалу самым лучшим оружием.

BATTLE AXE - Боевой топор, первый представитель класса двуручного оружия, сила удара которого мощней, нежели у любого из первых пяти видов. Однако частота нанесения ударов маловата.

BOW - Лук, убойная сила маловата, но полезен при атаке противника издали.

THROWING AXE - Метательный топор, очень неплохое оружие, которое при израсходовании "зарядов" превращается в слабое подобие боевого топора. Не рекомендуется метать, находясь на разных ступенях лестницы: и попасть тяжело, да и при промахе топор не застревает в поверхности, а испаряется.

2-HANDED SWORD - Двуручный меч, мощный удар, но обладает серьезным недостатком: скорость выпадов значительно ниже, чем при применении МЕЧА (BROAD SWORD).

HALBERD - Алебарда, длинное древко и мощное лезвие, могущее и колоть и рубить, превращают алебарду в самое убийственное оружие в игре. Нечто вроде большого фигурного топора с длинной ручкой, который занимает обе руки, однако стоит того: чаще всего достаточно одного, реже двух ударов для усмирения противника. Радиус удара соответственно выше, чем у других видов вооружения в игре, за исключением метательных.

Оружие в игре можно приобрести несколькими способами.

Безусловно, наиболее простой - это подобрать лежащее либо висящее на стенах. Вообще, чтобы подобрать любой предмет, достаточно просто подойти/пройти по нему. Но далеко не всегда подобным, хотя и самым легким и приятным способом можно удовлетворить свои потребности в оружии - к сожалению, не так много его лежит и ждет своего хозяина. А потребности отнюдь не ограничатся даже тогда, когда Вы соберете все десять типов оружия, так как, сами понимаете, схватки и удары сталь о сталь не способствуют улучшению состояния оружия и оно имеет тенденцию после определенного числа схваток ломаться, проще говоря, исчезает. Т.е. подчас весьма жалко портить алебарду, убивая какого-нибудь слабого противника - есть риск ее потерять. Поэтому будьте расчетливы и готовьте замену, которую, в частности, можно произвести таким способом: если удается уложить неприятеля, не дав ему использовать оружие, проще говоря, ударить вас, то оно может появиться над его поверженным телом - будь то колчан ли стрел, меч, топор, кинжал и так далее. С некоторых противников спадает очень даже неплохая броня (ее показатель становится равен 150). Подчас таким же образом можно заработать и щит. Пополнение боеприпасов для оружия дальнего боя происходит следующим образом: если на Вас навалятся противники с метательными топорами, то топоры, не попавшие в Вас, застрянут в стенах, и их можно будет оттуда извлечь, как только Вам перестанут мешать их бывшие обладатели. Таким же образом можно вернуть себе и свои потраченные топоры, если Вы промахнулись по противнику (при попадании во врага стрела/топор теряется). Стрела, воткнувшаяся в стену, может послужить ступенью, по которой можно забраться наверх, как по лестнице.

Часто же упоминавшаяся выше броня предназначена, как и в реальной жизни, для защиты Вашего бренного тела. При ее наличии повреждение от удара, нанесенного врагом, частично поглощается броней, и количество потерянных очков здоровья не столь значительно, как при отсутствии брони.

Этой же цели служит и щит, который, впрочем, задействуется только в случае, если Вы вооружены каким-либо оружием из числа первых пяти - до широкого меча включительно, т. к. далее следует вооружение, требующее использование обеих рук. Причем иногда стоит задуматься: драться ли мечом и кистенем одновременно, либо, забыв про "утреннюю звезду", обезопасить себя с помощью щита, который займет вторую руку.

Есть в игре зоны, при попадании в которые оружие персонажа становится "заговоренным", - пожалуй, именно так можно перевести слова ENCHANTS WEAPON. Выглядят они следующим образом: над некоторым участком пола, в основном, необычным, типа небольшого бассейна либо некоего огороженного невысокими приступочками квадрата, поднимается в воздух что-то вроде синих пузырей, будто воздух из-под воды. Зайдя в эту зону, Вы обеспечите своему оружию новые свойства: например, по лезвию Вашего топора начинают пробегать синие разряды (скорее, не электрического, а магического порядка) или шар кистеня, утыканный железными шипами, вдруг становится объятым пламенем и при использовании оружия с него срывается огненный шар (аналогично заклинанию FIREBALL). Убойная сила вооружения возрастает просто на порядок, но увы - это не вечно. Однако таким оружием можно сделать много полезного для Вашей миссии, так что не теряйте времени, постарайтесь уничтожить наиболее опасных монстров, пока Ваш меч не стал снова простой железкой.

Магия

Магия в игре представлена вышеописанными заклинаниями, которые являются мощным подспорьем в деле истребления мешающих жить противников. Изначально нам неизвестные руны разбросаны по полю действия в виде вращающихся развернутых свитков, на которых изображена схематическая эмблема, соответствующая тому или иному типу.

Каждый свиток содержит в себе пять заклинаний данного типа. Коротко действие магических свитков можно описать следующим образом:

SCARE - Испуг, враги при применении спела начинают активно от Вас разбегаться, что, впрочем, довольно быстро проходит. Эмблема - лицо дьявола.

NIGHT VISION - Ночное зрение, помогает видеть в темноте, а так как на протяжении игры количество темных мест превышает число освещенных, является довольно ходовым заклинанием. Эмблема - глаза на черном фоне.

FREEZE - Мороз, превращает ближайших оппонентов (необязательно одного) в ледяные статуи, которые потом достаточно пнуть чем-нибудь, проходя мимо, - разлетаются на куски. Может не действовать на ряд противников. Эмблема - синий шар с голубыми прожилками.

MAGIC ARROW - Магическая стрела, оружие дальнего боя, может поражать сразу нескольких врагов. Не самое сильное, но жизнь облегчает. Эмблема - вертикальная стрела (в книге - с огненным наконечником).

OPEN DOORS - Открыть двери, для эффективного применения заклинания необходимо находиться лицом вплотную к собственно закрытой двери. Крайне полезно, если у Вас нет охоты тратить время на поиски ключа или рубильника, открывающего проход. Эмблема - приоткрытые двери.

FLY - Полет, с этим все ясно. В игре есть некоторые зоны, в которые можно попасть только в режиме полета. Эмблема - огненный человек с крыльями.

FIREBALL - Огненный шар, более мощный вариант МАГИЧЕСКОЙ СТРЕЛЫ. Также может действовать сразу на нескольких противников. Эмблема - шаровая молния.

NUKE! - Бум, наиболее мощное заклинание. Действие просто, как дважды два - все оппоненты в поле зрения очень красиво разлетаются на куски. Осечек не дает. Действительно, бум! Эмблема - гриб.

Зелье

Змии в этой игре могут быть не только зеленые, но также и синие, оранжевые, красные и бежевые. Проще говоря, именно таких цветов сосуды встретятся нам на пути к изничтожению мирового зла. Каждая из бутылок содержит в себе магическое зелье, обладающее полезными средствами, которые не окажутся лишними на протяжении игры:

HEALTH POTION (синий сосуд) - Зелье здоровья, прибавляющее персонажу двенадцать очков жизни. Далеко не обязательно в ситуации, когда количество этих очков опасно близится к нулю, начинать судорожно глотать зелье здоровья - в момент, когда враг коварным ударом выбьет из Вас душу, при наличии некоторого числа бутылок HEALTH POTION одна из них будет автоматически выпита и здоровье окажется равным двенадцати. Так будет продолжаться до тех пор, пока количество данных бутылок не станет равно нулю.

STRENGTH POTION (зеленый сосуд) - Зелье силы. При принятии взор персонажа замутняется зеленым цветом, однако это неудобство компенсируется возрастающей силой удара, что, впрочем, быстро проходит.

CURE POISON POTION (оранжевый сосуд) - В игре существует малая, но реальная возможность оказаться отравленным ядом. Симптомы просты: с течением времени окрестности оглашаются вскриком, и персонаж теряет какое-то количество очков здоровья. Для такой ситуации и существует данное зелье-противоядие.

RESIST FIRE POTION (красный сосуд) - Зелье защиты от огня. Выпив его, Вы приобретете на время защиту от огня. Учитывая, что участки, заполненные лавой, встречаются в игре достаточно часто, это зелье, безусловно, полезно и часто используется.

INVISIBILITY POTION (бежевый сосуд) - Зелье невидимости. Действие объяснять нет смысла, заметим лишь, что оно также недолговременно.

Прочее

Сюда вошли предметы, не попавшие в предыдущие разделы, а также некоторые советы и дополнения.

В частности, достаточно часто в игре встречаются деньги россыпью и кошельками, причем, как серебряные, так и золотые. Собирание их служит одной цели - увеличению Вашего опыта.

Подчас попадаются предметы, обладающие, несомненно, магическими свойствами, например, кольцо, увеличивающее количество брони, или святой символ - анк, дающий персонажу сразу сто двадцать пять жизненных очков, и т.д.

Бродя по лабиринтам и оказавшись вдруг перед подозрительно отличающимся по цвету от прочих плит пола, будьте предельно внимательны: не исключено, что в момент, когда Ваш герой вступит на этот квадрат, он провалится у него под ногами, и Вы сможете полюбоваться одной из анатомических деталей, кажется, сердцем, весьма красочно пронзенным одним из кольев, на которые Вы и умудрились свалиться. Однако, точно таким же квадратом, отличным от других, может являться скрытый рубильник, открывающий дверь. И если Вы, к сожалению, не имея заклинания ОТКРЫТЬ ДВЕРИ, застряли перед закрытым входом, не отчаивайтесь, поищите рядом плиту или выступ на стене и наступите на них, быть может, именно они ответственны за открытие данной двери.

Игра оформлена достаточно реалистично: ползающие под ногами крысы, горящие факелы, бочки, расставленные по углам, хрупкие витражи.. Стоп. Хрупкие витражи? Бочки? А что за/под ними? Авторы игры дали возможность насладиться видом разлетающихся стекол, раскалывающихся бочек, и, что самое странное, за эти деструктивные действия, как правило, полагается награда - бутылка зелья или горсть монет. Как уже говорилось выше, лучше всего разбивать их кулаком - не изнашивается вооружение. Совет: чтобы разбить бочку, лучше всего присесть (клавиша "Z") и уж тогда бить, иначе Ваш удар будет проходить мимо цели.

Противники

Боевые качества Ваших противников в нижеследующем описании оцениваются, исходя из их качеств, проявляемых на первом уровне сложности игры.

Большинство врагов героя в игре составляют люди. Они редко являются достойными оппонентами, и из них могут доставить особые неприятности лишь те, кто вооружен метательным оружием (луком или топором) или вооружен оружием ближнего боя - мечами, кистенями, но наваливаются на Вас в количестве трех - четырех человек. В первом случае наиболее удобным представляется использование также метательных типов вооружения, причем с дальней дистанции. Враги же начинают стрелять из луков только со средней, шагов с пяти-шести, дистанции, но делают это достаточно метко, поэтому лучше не ходить на них в лобовую атаку, так как есть шанс потерять очков тридцать здоровья. Во втором случае наиболее логично поражать сразу несколько противников, делая это с помощью магии - заклинания МАГИЧЕСКАЯ СТРЕЛА, ОГНЕННЫЙ ШАР - либо заговоренным оружием типа кистеня или метательного топора. При встрече одиночного противника лучше подходит тактика "удар-уход" при использовании оружия ближнего радиуса. Большинству людей хватает 2-3 ударов мечом либо двух МАГИЧЕСКИХ СТРЕЛ. Однако, если в стартовом меню установить уровень сложности игры выше, пропорционально возрастает "крепость" противников, и соответственно требуется большее число ударов.

Воины-тени - черные контуры - появляются после того, как Вы убиваете кого-нибудь из людей. Тени слабей, но из одного человека их может вылезти штук пять, и тут уже луч-

ше СТРЕЛЫ ничего нет - бьет сразу по всем. Люди могут быть вооружены практически любым оружием - от голых рук до двуручного меча. Тип оружия, которым владеет данный противник, можно легко научиться отличать по деталям одежды и внешнего вида оппонента.

Более неприятными из достаточно часто встречающихся противников являются огненные гиганты. Они и покрепче, чем люди, да и привычка стрелять шарами огня не добавляет им очарования. Чаще всего попадаются в лаве, но иногда можно встретить и в обычных условиях. Однако, наловчившись уворачиваться от их шаров, можно смело отнести их в разряд слабых врагов.

Змеелюди являются поначалу очень опасными противниками, вооруженными топорами. Схватка с ними "лоб в лоб" может окончиться для Вас очень быстро... не в Вашу пользу. По возможности лучше не сближаться с ними и использовать магию.

Маленькие синие сгустки энергии, которые в первой части дилогии отнимали Ваш опыт, на этот раз просто могут доставлять неприятности своими огненными шарами, пускаемыми по делу и без оного. Неуязвимые для метательного оружия, легко убиваются при ударе с близкого расстояния.

Летающая голова - злобный дух, пускающий в Вас сгустки пламени, является одним из самых грозных супостатов, очень крепким, на которого практически не действует магия заклинаний МАГИЧЕСКАЯ СТРЕЛА и ОГНЕННЫЙ ШАР. Обычное оружие также не очень эффективно, метательное - жаль расходовать в количествах, способных оказать какое-либо влияние (тем же числом зарядов можно уложить армию обычных людей). Рекомендуется не пожалеть и использовать заклинание БУМ! - как всегда, успех гарантирован.

С прохождением уровней игры, количество и качество врагов возрастают в прямой пропорции: чем выше уровень, тем противники злобней и опаснее.

Кстати, а крысы в игре - совершенно безвредны и очень приятно нарисованы.

Полезные советы

Данная глава посвящена советам, могущим оказаться полезными во время игры, особенно для начинающих.

Не стоит жалеть в игре магию. Свитки разбросаны в ареале действий во вполне достаточном количестве, да и здоровье - дороже. Особенно не жалейте боевых заклятий на группы врагов - помните, что мечом Вы можете попасть только по одному противнику, а от той же МАГИЧЕСКОЙ СТРЕЛЫ достанется большинству из группы монстров, пусть и не очень сильно. Всегда легче добивать предварительно раненного врага, нежели абсолютно здорового.

Для удобства перемещения в игре рекомендуется использовать режим бега (RUN), что позволяет при неожиданной встрече с противником произвести быстрое тактическое отступление. Не стоит, однако, злоупотреблять этим на узких мостах, которые подчас встречаются на некоторых уровнях.

Забывать о том, что Ваше оружие не вечно, также не следует. Определившись, какие противники послабей, а какие требуют повышенного внимания, постарайтесь первых убивать не самым мощным оружием, сберегая его на более сложные дела. Переключение требует своей сноровки, но это приносит массу пользы. Очень удобно использовать в качестве текущего оружия при исследовании уровня лук или метательный топор. Все-

гда есть возможность ранить врага издали, а затем, сменив вооружение и быстро подбежав, покончить с ним.

Помните, что если Ваше оружие заговорено и Вы уже израсходовали магические свойства, например, кистеня, то это не значит, что меч также потерял колдовскую природу. Интересно также, что при заговоренном метательном топоре нет возможности собирать его воткнувшиеся в стены заряды - нужно ждать, пока потеряет силу заговор.

Не забывайте осматриваться - полезные предметы могут находиться в самых неожиданных местах, да и подчас за сверкающим витражом скрывается длинная галерея.

Стрела, как уже было сказано, воткнувшись в стену, поможет забраться на некоторую высоту. При определенной сноровке можно выстроить даже небольшую лестницу, ведущую вверх. Таким образом можно добраться до кажущегося недоступным выступа на стене или скрытого прохода.

Возможность передвигаться боком принесет немало пользы при встрече с противником, вооруженным луком: очень удобно уходить в стороны от стрел либо топоров. Выглянув боком из-за угла, можно осмотреться либо нанести коварный и неожиданный удар - это очень действенно.

По мере прохождения уровня за уровнем, возрастает сложность игры - местность, количество и качество врагов - что не даст соскучиться и позволит с удовольствием провести немало времени за разгадыванием тайн игры WitcHaven II.

Z

Фирма	Virgin interactive
Год выпуска	1996
Управление	KEYBOARD, JOYSTICK
Видео режимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/PRO/16/AWE, Gravis Ultrasound/MAX, General MIDI

И вот на Ваших экранах появилась новая стратегическая игра. Красиво - не правда ли? О такой графике мечтали многочисленные фанаты DUNE 2, COMMAND & CONQUER, WARCRAFT... Игра поддерживает режимы высокого разрешения (SVGA). К тому же, графика в игре отлично проработана. Например, очень красиво смотрятся летучие мыши, парящие на разной высоте, крокодилы, нападающие на солдат при форсировании водяных препятствий, оторванная взрывом башня танка, которая, вращаясь, взлетает вверх, и многое другое. Эта игра - представитель класса "чистой" стратегии, т.е. здесь не надо отвлекать внимание на поиск денег, строительство различных сооружений, тыловые заботы - только нападение и оборона, тактика и стратегия. Поэтому предком Z можно назвать BATTLE ISLE 2, но... игра проходит в реальном времени. В целом, игра претендует на звание лучшей стратегической игрушки года. Не стоит забывать и об отличной музыке, прекрасно подобранных звуковых эффектах - они порадуют Ваш придирчивый вкус. Да что там говорить - лучше один раз увидеть !

Как всегда политики в очередной раз не поделили спорные границы. После соответствующих угроз и ультиматумов за дело взялись генералы. Как говорится: "Процесс пошел!". Настало время и Вам принять в этом посильное участие на одной из воюющих сторон. В боевых действиях, кроме обычной техники, принимают участие и боевые роботы, которые здесь являются пехотой. В будущем общество столь развито, что денежный критерий полностью отсутствует, основную роль играют только территории с природными ресурсами. А вот от количества территорий и зависят объемы столь скудных природных ископаемых. Чем большую территорию имеет какая-либо сторона, тем быстрее осуществляется производство всего необходимого. Так что это война за обладание большей территорией.

Начальный экран

В левой части стартового экрана Вы увидите меню игры, в правой части экрана находится панель настроек. Надо отметить, что выбор пунктов меню можно осуществить только мышью. Вы можете выбрать пять пунктов меню, рассмотрим их:

NEW GAME

Выбрав этот пункт меню, Вы можете начать игру с первого уровня (VIRGIN SOLDIERS).

LOAD GAME

Служит для загрузки ранее записанной отложенной партии. Войдя в него, Вы увидите на панели настроек список ранее записанных уровней. Кликнув (кратковременно нажав) левой кнопкой мыши на одном из слотов (полоска с именем отложенной игры), можно вы-

брать интересующую Вас запись. Для того чтобы загрузить выбранную игру, следует кликнуть мышкой на кнопке "OK". Если Вы по каким-то причинам решили отказаться от запуска данной отложенной партии, нажмите на кнопку "CANCEL".

REPLAY LEVEL

В этом меню Вы сможете выбрать для игры любой из пройденных ранее уровней. Так же, как и в предыдущем меню, на панели настроек появится список доступных уровней. Кликнув левой кнопкой мыши на одном из слотов, Вы выберете интересующий Вас уровень. Подтвердить выбор можно кликнув на кнопке "OK", отказаться - нажав на "CANCEL".

MULTYPLAYER

Как и во всех последних играх стратегического жанра, в Z предусмотрена одновременная игра нескольких человек. Проблемам и методам связи (особенно по модему) можно посвятить целую книгу, поэтому остановимся только на описании меню, предполагая, что соединить несколько компьютеров Вы сможете сами.

Основную часть экрана занимают настройки характеристик линка (соединения). Напротив каждой характеристики находится информационное окошко, в нем отображается ее состояние. Выбор можно произвести нажатием на клавиши в виде стрелок, находящиеся справа от информационных окошек.

LINK TYPE - Выбор метода подключения компьютеров участников игры. Игра поддерживает три метода связи: первый из них - соединение двух компьютеров по COM портам (DIRECT LINK), следующий метод позволяет соединить компьютеры по коммуникационным линиям (телефонная сеть) с помощью модемов (MODEM). И, наконец, наиболее оптимальный метод связи - соединение компьютеров в компьютерную сеть (NETWORK). Последний вариант поддерживает одновременную игру большего количества пользователей. Настройку каждого из соединений можно произвести из меню CONFIGURE.

LEVEL TYPE - Эта характеристика отвечает за ландшафт уровня, на котором будут разворачиваться военные действия (от этого же зависит карта и расположение противников). Для игры доступно шесть карт: DESERT - пустыня, VOLCANIC - уровень, находящийся в районе вулканов, ARCTIC- беспредельные просторы арктической пустыни, JUNGLE - битвы происходят в джунглях, события двух уровней разворачиваются в заброшенном городе - CITY 1,2. Следует сказать, что при игре двух человек можно использовать некоторые уровни из миссий для одного человека.

NUMBER OF PLAYER - Выбор количества игроков. Настраивать эту характеристику можно только при выборе игры по сети, так как игра с помощью модема и непосредственного линка возможна только для двух человек. При игре по сети можно выбрать до четырех участников.

PLAYER NAME - Здесь Вы сможете задать имя, под которым будете фигурировать в игре.

STATUS - Кроме меню настроек характеристик, на этом экране существует статус панель. На ней отображается состояние соединения в данный момент и прочая техническая информация.

В нижней части экрана находятся четыре кнопки:

CANCEL - Кликнув на эту кнопку, Вы возвратитесь в главное меню.

CONFIGURE - Этот пункт меню предназначен для выбора типа соединения и для дальнейшей настройки параметров выбранного типа соединения (для каждого из них откроется свой экран настройки).

DISCONNECT - Нажав на эту кнопку, Вы сможете прервать установленное соединение.

CONNECT - Эта кнопка предназначена для старта установки соединения. Реакция компьютера при каждом из выбранных методов соединения будет различна, но при правильном соединении результат будет один: название этой кнопки изменится на "START", нажав на нее, Вы сможете начать игру.

HIGH SCORE

Зайдя на этот экран, Вы увидите таблицу установленных рекордов игры предыдущими игроками. Таблица выполнена в виде четырех столбцов: на первом столбце Вы видите номер уровня (LEVEL), на втором - максимальный ранг, который Вы получили, пройдя данный уровень (RANK), третий столбец отображает количество набранных очков (SCORE), а четвертый - время прохождения этого уровня (TIME). Если Вы еще ни разу не проходили данный уровень, то в столбце RANK будет стоять PRIVATE, а очки и время прохождения будут равны нулю. Нажав на кнопку "OK", Вы вернетесь на начальный экран.

Более подробную статистику по прохождению всех уровней Вы можете посмотреть в директории STATS. Там находятся текстовые файлы с данными о прохождении игры (Каждый из файлов называется в соответствии с номером уровня. Так, например, файл STAT03.TXT содержит информацию о прохождении третьего уровня игры). Все файлы имеют следующую структуру: первые цифры показывают день и месяц прохождения уровня, затем - время окончания уровня, результат окончания уровня (LOST - проигрыш, WON - победа, QUIT - просто выход). После этого идет время, которое Вы потратили на прохождение данного уровня, и сколько юнитов противника(солдат, техники, соединений) уничтожили, в скобках идут заработанные очки. Затем - то же самое, но с Вашей стороны (количество потерянных подразделений, в скобках потерянные очки). И, наконец, в случае победы (WON), дается общий результат прохождения уровня по очкам.

EXIT TO DOS

Несколько отделена от остальных клавиша выхода в операционную систему. Как нетрудно догадаться, нажав на нее, Вы закончите общение с игрой.

Панель настроек.

Как уже говорилось выше, на главном экране присутствует также панель настроек, рассмотрим ее:

SVGA - Выбор видеорежима. При игре возможно повышенное (SVGA) разрешение графики, для того чтобы его включить - кликните на клавишу "ON", если Вы хотите играть в VGA режиме - нажмите клавишу "OFF".

SCENES - Эта опция заинтересует только владельцев CD версии игры. Вы можете включить или выключить интро (мультфильмы),которые идут перед началом и в процессе игры.

GAMMA - Данный регулятор отвечает за яркость экрана. Доступно четыре степени яркости игры, на наш взгляд, лучше играть на самой высокой - правой. Выбрать наиболее оптимальный вариант можно кликнув на одну из секций шкалы.

Игровой экран

После начала игры мы попадаем в основной экран игры, где и будут разворачиваться основные события.

Большую часть экрана занимает область просмотра - непосредственно на ней и происходят все боевые действия. В верхней части экрана появляются информационные сообщения, поступающие с заводов, выпускающих роботов и боевую технику. Если кликнуть на этом сообщении, то центр экрана переместится к только что выпущенному отряду или машине. Если завод изготовил пушку, слева от основного сообщения появится квадратик с буквой "G". Информационное сообщение может носить и тревожный характер: если напали на форпост или Ваши войска подверглись сильной атаке, появится соответствующая надпись. Кликнув на этом сообщении, можно переместить центральную часть экрана на место происшествия. При игре в MULTYPLAYER сообщения от оппонентов возникают по центру экрана.

На экране монитора в поле зрения всегда присутствует курсор управления. Когда курсор находится в области просмотра, он используется для управления техникой и солдатами. В остальных случаях курсор используется для выбора различных меню и опций.

Перемещаться по области просмотра можно несколькими способами. Первый из них очень прост: когда курсор управления приближается к одному из краев экрана, область просмотра перемещается в ту сторону, в которую сдвинут курсор (такой режим называется скроллингом экрана). Этот метод управления весьма медлителен и им стоит пользоваться только для точной корректировки положения экрана просмотра. Второй способ управления более быстр: достаточно зажать (нажать и не отпускать) правую кнопку мыши. После этого любые движения мыши будут перемещать область просмотра экрана. Причем, заметьте, скорость перемещения заметно увеличивается. Нужно сказать: во всей игре это единственный случай, когда используется правая кнопка мыши. Данный метод переместит область просмотра практически мгновенно. Для этого на карте достаточно кликнуть на точке, к которой Вы хотите переместиться (при зажатой правой кнопке мыши), и экран просмотра окажется в нужном районе. Разновидность такого перемещения реализована при нажатии на информационных сообщениях или экранах.

Давайте теперь рассмотрим, что мы можем узнать, посмотрев на какой-либо отряд, находящийся на основном экране. Первое, что мы увидим, - это изображение юнита с надписью, информирующей о названии данного подразделения. Причем, Вы можете заметить справа от надписи небольшую звездочку. По ней можно определить приблизительный боевой опыт отряда. Белая звездочка показывает, что данное подразделение не уничтожило ни одного врага. Зеленая звезда информирует об уничтожении юнитом одного противника. Желтая звезда присваивается при уничтожении второго и последующих противников. Обратите внимание, если подразделения объединены в группу, звезда присваивается только юниту, нанесшему смертельный удар.

Если навести курсор мышки на какого-либо юнита и кликнуть на нем, то можно увидеть концентрический круг, состоящий из двигающихся точек. Этот круг показывает радиус действия оружия, выбранного в данный момент подразделения. Когда юниты объединены в группу, радиус действия показывается для выделенного в данный момент подразделения.

В случае, когда подразделение выполняет команду, связанную с перемещением, то на экране в виде пунктирной линии отображается его предполагаемый маршрут движения.

Справа и снизу области просмотра находится группа кнопок и информационных экранов. Опишем правую, более широкую полосу информации:

В самом верху находится кнопка с изображением буквы "A", эта кнопка загорается и активизируется только в случае столкновения Вашей боевой части с неприятелем. Нажав на эту кнопку, Вы сможете переместиться к месту боя. То же самое отображается и в информационной строке.

Несколько правее этой кнопки находится индикатор времени прохождения данного уровня. Эта информация полезна как для начинающих игроков, так и для опытных: по ней можно приблизительно ориентироваться во времени изготовления боевых роботов и техники.

Ниже находится два информационных экрана, непосредственно связанных друг с другом. На верхнем экране изображается командир выбранного в данный момент отряда. Под экраном находится надпись с названием рода войск, к которым относится этот командир. Кстати, если кликнуть на этом экране, то Вы переместитесь в ту область местности, где находится данный отряд или группа. Экран, расположенный ниже, показывает, является ли юнит техникой или это пехотные части. Если отряд пехотный, то на экране демонстрируется его вооружение. Легковооруженные части могут применять гранаты (число напротив изображения гранаты показывает их наличие и количество). В самом низу этого экрана находится шкала жизненной энергии (или уровень повреждений для технических средств) и надпись, информирующая о виде вооружения или технического средства.

И, наконец, в самом низу справа, находится экран карты с клавишами управления. Детализацией карты можно управлять с клавиатуры: клавиша "T" - отвечает за изображение на карте рельефа уровня. На наш взгляд, это перегружает информацией и мы не рекомендуем включать данный режим. "Z" - эта клавиша переключает выделение зон цветом. О самой карте нужно рассказать подробно:

Карта обычно поделена на различного размера прямоугольники, зоны, в каждой из которых могут находиться заводы, радары и мастерские. В начале каждого уровня зоны являются ничейными, кроме одной с каждой стороны, и отображаются темно-серым цветом. Изначально принадлежащие какому-либо игроку территории окрашены в соответствующий цвет (красный и синий обычно). Заводы и прочие сооружения также метятся цветом игрока, однако их расцветка несколько более яркая. Контроль за зоной определяется по флажку, находящемуся на этой зоне. Флажки изображены в виде маленьких мигающих точек, цвет точек соответствует расцветке контролирующего их игрока. Если провести по карте курсором мыши, можно заметить периодически возникающие аббревиатуры. Они показываю тип завода или отряда, на который указывает курсор мыши.

Возможны следующие варианты: R- отряд солдат, V - средство передвижения, G - пушка, RF - завод по производству солдат, VF - производство средств передвижения, VR - ремонтная мастерская, RA - радар и FT - форпост.

На карте также отображается путь, который задан выбранному в данный момент отряду или машине. Он выглядит в виде яркой полосы цвета игрока. Если включить отображение рельефа, на карте появляются изображения дорог, рек и гор. Для каждого уровня расцветка своя. Однако обычно действуют следующие принципы: дороги - серого цвета, непреодолимые препятствия имеют сильно затемненную расцветку, а препятствия, которые можно взорвать, более светлую.

В нижней части экрана находится узкая полоса, в основном заполненная кнопками.

В левой части полосы находится группа кнопок, позволяющая активно переключать управление на формирования и соединения, находящиеся под Вашим контролем.

Кнопка с изображением буквы "R" - вызывает воинские подразделения, "V" - отвечает за средства передвижения, "B" - переключает Вас между различными заводами и "G" - вызывает пушки. Такими же функциями обладают клавиши от F1 до F4.

Далее следует две шкалы, отображающие количество воинских подразделений, имеющихся в наличии у Вас и противника, причем их количество (подразделений) не может быть больше пятидесяти. Затем идет кнопка MENU - Вызов меню настроек (более подробно оно будет описано ниже).

Если Вы играете в режиме MULTIPLAYER, то нижняя часть экрана имеет несколько отличий: отсутствует кнопка MENU и добавлена кнопка "M" - для общения двух игроков. Если Вы нажмете эту клавишу, весь нижний ряд изменится и примет следующий вид:

В левой части будут видны три квадрата, каждый из которых имеет цвет Ваших противников. Нажав на один из квадратов, Вы сможете передать сообщение сопернику. Далее следует строка для ввода сообщений, причем в ее левой части написано имя человека, которому Вы хотите передать сообщение. Еще имеются две кнопки: "M" - для возврата к стандартной строке (ей аналогична по действию клавиша "ESC") и кнопка "SEND" - с ее помощью можно передать сообщение (за ней также зарезервирована клавиша "ENTER").

Передать сообщение можно и просто кликнув мышкой на шкале с перечислением воинских подразделений противника.

Меню настроек

Нажав на кнопку MENU на главном экране игры, Вы попадете в меню настроек.

В большинстве опций данного меню Ваш выбор будет традиционным: кнопка "OK" - подтверждает выбор, кнопка "CANCEL" - отменяет. Выбрать эти клавиши можно не только кликом мыши, но и управляя с клавиатуры: кнопке "OK" соответствует клавиша "ESC", а кнопке "CANCEL" - "ESC". Вызов экрана настроек возможен также с клавиатуры нажатием клавиши "M".

LOAD GAME

Загрузить ранее сохраненную игру. Для загрузки игры Вам достаточно выбрать слот с именем отложенной партии и нажать клавишу "OK". "CANCEL"- как всегда позволит отказаться от загрузки. Вызов этого меню возможен при нажатии на клавиатуре кнопки "L".

SAVE GAME

Данное меню полностью аналогично предыдущему с той лишь разницей, что произведет сохранение игры для последующей загрузки. Причем, в графе FILENAME нужно написать имя, которое Вы хотите присвоить данной записи. Обычно в названии пишется номер уровня и стадия его прохождения (например; LEVEL5S - начало пятого уровня или LEVEL8E - конец восьмого). Также очень полезно периодически сохранять игру в процессе прохождения уровня, это сильно поможет, если Вы совершите какую-либо ошибку. Вызвать данное меню можно нажатием клавиши "S".

QUIT GAME

Выход из игры.

GAME CONTROL

В этом меню можно установить настройки игры.

SCROLL - Здесь задается скорость перемещения курсора мыши по экрану. Доступно три выбора: LOW - медленно, MED - нормально, HIGH - быстро.

SVGA - Эта опция уже встречалась, она включает повышенное разрешение SVGA режима. ON - включить поддержку режима, "OFF" - выключить.

SCENES - Данная опция также встречалась, она отвечает за наличие мультфильмов в игре. Варианты выбора полностью аналогичны предыдущей кнопке.

DETAL - Настройка детализации в игре. Возможно четыре вариантая: левое положение шкалы соответствует минимальной подробности экрана, самое правое положение - максимальной. Выбор происходит с помощью клика мышки на одной из точек шкалы. В основном, под словом детализация подразумевается красота прорисовки различного рода взрывов.

GAMMA - Яркость монитора, выбор и настройка полностью соответствуют предыдущей характеристике.

SOUND CONTROL

Настройка звуковой карты, если у Вас ее нет - зайти в данное меню невозможно. Как включить и выключить опции рассказано, в меню SVGA, теперь рассмотрим использование ползунковых регуляторов. Настраивать громкость можно, как непосредственно кликнув на шкале регулятора, так и плавно - с помощью нажатия на кнопки, находящиеся по его краям.

MUSIC - Включить/выключить музыку в игре.

VOLUME - Настроить громкость музыки.

SFX - Включить/выключить звуковые эффекты.

VOLUME - Настроить громкость эффектов

CANCEL

Выход из меню настроек.

Заводы и наземные сооружения

Заводы выглядят одинаково, и различить их можно только по обозначению, находящемуся на фасаде и крыше здания. На лицевой части каждого завода находятся три индикатора: первый (левый) индикатор показывает технологический уровень завода. Второй отображает тип завода (бывают два варианта: казарма - изображен солдатик и автозавод - изображен танк). Определить тип завода можно и по крыше здания: если на ней изображен солдат - это казарма, если колесо - автозавод. Последний (левый) индикатор показывает время, оставшееся до выхода готового изделия. Сами заводы имеют вид прямоугольных зданий.

Самое главное строение игры - форпост, он также называется "домом" (HOUSE). Это Ваше самое основное здание: при его потере (точнее, взрыве вражескими солдатами) миссия считается проигранной, поэтому изначально старайтесь защитить его как можно лучше. Форпост может функционировать и как завод, однако на первых уровнях технологический уровень заводов несколько выше, чем в "доме". Однако у форпоста есть определенное преимущество: в нем могут строиться как солдаты, так и техника.

Как и заводы, форпост имеет на фасаде индикатор времени производства. Он также может иметь разный технологический уровень,(информацию о том, что может производить база, можно просмотреть кликнув на ней мышкой). Форпост выглядит как большое здание, стилизованное "под замок", по центру которого развевается флаг цвета игрока. База имеет четыре башни, на которые можно поставить пушки, а как известно, пушки, размещенные на возвышенности, действуют несколько лучше аналогичных на земле.

Следующее сооружение, которое следует описать, - это радар. Радар позволяет следить (по карте) за перемещениями противника. Это очень помогает при планировании военных кампаний. Старайтесь захватить радар противника - это ослабит его позиции. Радар выглядит как маленькое квадратное здание с вращающимся на крыше локатором.

Здание ремонтной мастерской первый раз появляется на одиннадцатом уровне (мастерские предназначены для починки техники). Выглядит оно как квадратное здание, по центру которого нарисован гаечный ключ.

Теперь давайте рассмотрим, как использовать эти сооружения. Кликнув левой кнопкой мыши на завод или форпост, Вы войдете в экран управления данным зданием. На заголовке появившегося меню будет написан тип завода: ROBOT FACTORY - казарма, VEHICLE FACTORY- завод по производству техники. Технологический уровень завода можно определить по количеству звездочек. В верхней части меню находится информация о техническом состоянии завода. Обычно заводы полностью исправны (100%), но иногда завод может иметь довольно сильные повреждения. От величины повреждений зависит скорость изготовления конечной продукции, к сожалению, ремонтировать можно только полностью разрушенные заводы.

Экран управления заводом разделен на две части: в левой части отображается выбранный в данный момент тип продукции, а в правой части - клавиши управления и информационные панели. Всего клавиш управления может быть две. Первая из них - CANCEL, она применяется для остановки производства. Вторая кнопка может выполнять

две функции: первая из них - подтверждение выбора типа продукции (OK), вторая - установить пушку (PLACE), естественно, в этот режим она переходит только после изготовления пушки.

Непосредственно над кнопками находится информационная панель и таймер, показывающий время, оставшееся до выхода продукции. На информационной панели могут быть следующие сообщения: BUILDING - означает, что на заводе идет производство, SELECT - выбор типа продукции, PAUSED - это сообщение Вы увидите редко (оно появляется только в случае перепроизводства, когда количество боевых подразделений будет равно пятидесяти).

Ровно по центру меню управления заводом находится шкала, информирующая Вас о том, на какой стадии находится процесс производства. Изначально шкала окрашена желтым цветом, в процессе изготовления продукции она заполняется зеленым цветом (фактически, это более наглядная копия таймера). Скорость производства конечной продукции пропорционально зависит от количества флажков, контролируемых Вашими войсками (если смотреть по карте, то это территории, окрашенные Вашим цветом). Например: один и тот же танк может производиться от десяти до двух минут, причем, если противник отбивает у Вас какую-то территорию, то время производства того же танка возрастает.

Для того чтобы изменить тип выпускаемой заводом продукции, нужно нажать на кнопку CANCEL. На информационной панели должна появиться надпись SELECT, а на месте шкалы производства появится ползунковый регулятор с кнопками. Нажимая на эти кнопки, можно выбрать другой объект производства. Для подтверждения выбора следует нажать клавишу "OK". Но учтите, что при выборе нового типа отряда время, затраченное на производство предыдущего, теряется.

Надо сказать несколько слов о захвате заводов. Когда завод нейтрален (не принадлежит ни одному из соперников), производство на нем остановлено. Как только кто-либо захватит флажок, обозначающий данную территорию, завод запускает производство пехоты или техники самой низкой технологии. Так что после захвата завода, не забудьте переустановить вид продукции, который наиболее оптимален на данном заводе. Если в процессе производства противник захватит эту территорию, производство на данном заводе не остановится, и вскоре из него появится то, что заказывали Вы, но уже чужого цвета - обидно... Поэтому сразу хотим дать добрый совет: если Вы видите, что не сумеете удержать этот завод, то переустановите продукцию производства на самую простую, чтобы враг не получил, к примеру, тяжелый танк за Ваш счет.

Кроме заводов, Вы можете пользоваться ремонтными мастерскими. Делается это очень просто: достаточно выбрать машину с повреждениями и в качестве цели указать мастерскую, курсор при наведении должен выглядеть как гаечный ключ. Обратите на это особое внимание, так как в пылу борьбы Вы можете дать команду не ремонтироваться, а уничтожить мастерскую (это может случиться, если курсор не принял вид красного гаечного ключа). Дополнительно можем сказать, что ремонтировать можно сразу группу машин - они будут заезжать в мастерскую по очереди.

Последний тип зданий, присутствующий в игре - радар. Он не требует управления и активируется сразу после захвата флажка.

Пехота

Количество типов пехотных соединений, производимых в заводе-казарме, зависит от уровня, на котором Вы играете. Ниже следует описание всех родов войск и их разновидностей, присутствующих в этой игре, разделенное по технологическому уровню (всего уровней пять). Производство солдат более высокого уровня протекает медленнее. Практически все виды солдат могут использовать гранаты. Напоминем, что технологический уровень завода можно определить посмотрев на фасад здания или по количеству звездочек на экране производства.

Казармы первого уровня производят:

GRUNT- Самое слабое воинское подразделение. Каждый отряд состоит из трех человек, комплектуются винтовками. Производство их доступно с самого первого уровня.

GATLING - Крупнокалиберный пулемет. Позволяет организовать неплохую защиту против грунтов и джипов. Однако на более высоких уровнях становится бесполезным, в связи с малым радиусом действия и слабой убойной силой (хотя применение его на острове, полностью окруженном водой, может быть целесообразно).

Второй уровень технологии добавляет более сильное подразделение войск:

PSYCHOS - Эти солдаты почти полностью аналогичны грунтам. Но имеют более смертоносное оружие (автоматы) и лучше защищены. На начальных уровнях их использование вполне оправданно. На заводах, имеющих второй уровень технологий, лучше делать их.

Завод с третьим технологическим уровнем позволит Вам производить:

TOUGH - Отличные воины. Вооружены тяжелыми ракетными установками, поэтому не могут применять гранаты. При определенном стечении обстоятельств могут уничтожить несколько танков. Из всех солдат имеют самую крепкую броню. Отряд состоит из двух человек.

SNIPER - Снайперы. У них самый большой радиус обстрела. В своем арсенале имеют винтовки с оптическими прицелами, могут "вышибать" противника из средств передвижения (об этом ниже).По защите аналогичны психозам. В отряде - три человека.

GUN - Первая бронебойная пушка, уверенно может защитить только от легких танков и джипов. При поддержке пехоты может выдержать неплохую атаку.

Четвертый уровень технологий добавит производство только одного вида солдат:

PYROS - Пиротехники, на вооружении имеют огнеметы. По многим показателям аналогичны тафам, но имеют более мощное оружие, но, сожалению, защита несколько слабее, однако лучше чем у остальных войск. Отряд состоит из четырех солдат, имеющих высокую скорострельность.

На последнем, пятом, уровне технологий станут доступны:

LASER - Наиболее сильные солдаты, сочетающие преимущества всех ранее описанных подразделений. На вооружении имеют лазеры, которые сочетают бронебойную силу

ракет и дальнобойность винтовок с оптическим прицелом. Броня несколько лучше, чем у психозов.

HOWITZER - Тяжелая пушка (гаубица), имеет наиболее большой радиус действия. Может уничтожить практически любое средство передвижения. К сожалению, существует несколько минусов: довольно мала скорострельность, имеет вокруг себя мертвую зону. Очень удачно действует, будучи установленной на башню форпоста.

Теперь давайте кратко рассмотрим преимущества и недостатки различных отрядов. Отряды с легким вооружением могут применять гранаты. Подразделения, имеющие на вооружении гранаты или бронебойное оружие (тафы), могут пробиваться через некоторые типы гор (пиротехники - не могут), а также нападать на вражеские заводы.

Понятно, что солдаты первого и второго уровня могут успешно бороться только с другими такими же солдатами или джипом. Естественно, что в столкновении с джипом должно участвовать два -три отряда грунтов. Психозы - несколько более сильное подразделение, однако от них также не стоит ожидать большой помощи в столкновении с танком. Хотя с другой стороны, если Вы найдете гранаты, любой из этих отрядов при удачном стечении обстоятельств может справиться с легким танком. Эти отряды, как ни печально, в основном, являются "смертниками", то есть отвлекают огонь противника на себя, пока более тяжеловооруженные юниты подтягиваются к месту сражения.

Тафы - наиболее практичное подразделение на протяжении многих уровней игры. При определенной удаче они могут справиться не с одним танком. К сожалению, их скорострельность оставляет желать лучшего, поэтому при встрече со снайперами лучше отступить. При отступлении под огонь снайперов целесообразно подставить грунтов и, пока те будут с ними сражаться, нанести удар тафами. Более подробно о тактике ведения боя читайте ниже.

Снайперы - универсальное подразделение. С их помощью можно успешно бороться практически с любым пешим противником и с некоторыми видами боевой техники. Преимущество заключается в большом радиусе действия этих солдат. Пока противник подойдет на достаточное для выстрела расстояние, снайпер успеет выстрелить несколько раз, а то и вообще уничтожить объект. К тому же у снайперов есть еще очень полезная особенность: они могут "выбить" водителя из любой техники, соответственно "подарок" в виде, например, вражеского танка никогда не помешает.

Пиротехники весьма полезны в качестве подразделения огневой поддержки, с их помощью можно весьма усилить огневую мощь любой пушки или танка. Высокая скорострельность наряду с мощным оружием превращают их в "грозу пехоты и техники".

Несомненно, самыми лучшими солдатами в игре являются лазерники. Их можно использовать для борьбы со всеми встречающимися подразделениями противника. Скорострельность их несколько меньше, чем у пиротехников, но достаточна для быстрого уничтожения любого пешего отряда врага. Их единственным недостатком является длительное производство.

Про артиллерию напишем после того, как расскажем про имеющуюся в игре технику.

Техника

Заводы по производству техники, как и казармы, имеют пять уровней технологического развития. Кроме бронетехники, на заводах изготавливаются и пушки. Производство более наукоемкой техники требует больше времени. Технологический уровень завода можно посмотреть на фасаде здания слева.

Заводы первого уровня производят:

JEEP - Джип, он имеет высокую проходимость и скорость. К сожалению, джипы самые незащищенные машины: в схватке один на один с легким танком джип не имеет никаких шансов на победу. Радиус обстрела джипа также мал (даже меньше, чем у простых грунтов). Несмотря на это, они представляют реальную угрозу солдатам низких технологических уровней. Весьма полезны в начале выполнения миссий для быстрого захвата дальних территорий.

LIGHT - Легкий танк, самый первый и маломощный из существующих в игре. Несмотря на низкую огневую мощь и тонкую броню, он имеет одно большое достоинство - высокую маневренность, поэтому может уничтожить даже средний танк, естественно, если тот будет находиться на пересеченной местности. И, несмотря на маленький радиус обстрела, такой танк очень легко справляется с пехотой противника.

GATLING - Этот пулемет уже был описан выше. Применяется против пехоты и джипов.

Второй технологический уровень позволяет изготавливать:

MEDIUM - Танк. Наиболее оптимальный танк на протяжении многих уровней. Радиус обстрела этого танка такой же, как и у легкого, однако броня его толще и калибр башенной пушки больше. За это пришлось заплатить меньшей маневренностью и скоростью. Под прикрытием пехоты может выдержать очень сильную атаку.

GUN - Эта пушка обычно применяется на первых уровнях игры (см. выше), далее становится не эффективной.

В заводах третьего уровня производятся:

APC - Бронетранспортер. Сами по себе не мощные машины, но в их использовании есть одна тонкость: Вы можете посадить в эту машину любого солдата (как это сделать будет описано ниже), и боевые качества бронетранспортера резко возрастут. Дело в том, что даже тафы, а это самые защищенные солдаты, при встрече с танком имеют мало шансов выжить. Посадив же их в APC, Вы имеете шанс уничтожить не один танк (да и не только танк). Это происходит потому, что защита бронетранспортера много сильнее, чем любого солдата, да и маневренность и скорость играют не последнюю роль. Вам, думаем, ясно, что сажать в APC следует только тяжеловооруженных солдат, которые могут сражаться с бронетехникой, так как солдаты - "смертники" (грунты, психозы) всегда пригодятся в качестве огневой поддержки.

HOWITZER - Гаубица. При умелом управлении эта пушка сможет сдержать не одну танковую атаку. Она уже была описана, но более подробно про ее использование можно прочитать ниже.

Четвертый технологический уровень добавит для производства:

HEAVY - Тяжелый танк. Самый защищенный танк, имеет на вооружении крупнокалиберное орудие, стреляющее мощными бронебойными снарядами. Очень медлителен и неповоротлив, но одного выстрела достаточно для уничтожения даже HOWITZER`а, а уж легкие танки "щелкает, как орехи"! Зона поражения несколько больше, чем у других танков. При умелом управлении очень опасен.

Последний, пятый, технологический уровень позволит Вам производить:

MO. MISSILE - Передвижная ракетная установка. Является самым мощным оружием в игре. Стреляет ракетами (типа "Катюши"), причем зона поражения самая большая из всей техники. Достаточно медлительна и неповоротлива, но можно быть уверенным, что по дороге, на которой она, допустим, стоит, не пройдет ни один враг.

CRANE - Ремонтный кран, единственное транспортное средство, не имеющее никакого вооружения. Однако при этом он защищен крепкой броней. Данная машина используется для ремонта заводов и мостов.

MISSILE GUN - Стационарная ракетная установка. Наиболее мощное из всех стационарных средств защиты. Ее производство возможно только на старших уровнях. Радиус действия этой пушки несколько меньше HOWITZER`а, но убойная сила и зона поражения больше. Рекомендуем устанавливать ее на башнях форпоста - это еще улучшит ее тактико-технические данные.

Давайте кратко разберем характерные особенности всех вышеописанных средств передвижения. Нетрудно догадаться, что джип, несмотря на слабую защиту, может сильно помочь на начальном этапе развития (так как размер территории, захваченной в начале прохождения уровня, очень важен). Чем больше территории находится под Вашем контролем, тем быстрее производится техника, и соответственно накапливается большая ударная сила. Наиболее удачно использовать джип в качестве мобильного средства для занятия ничейных территорий. В определенных пределах его можно использовать и для защиты от грунтов или психозов.

Легкий танк, менее актуальный на более высоких уровнях игры, сильно поможет Вам в начале. Сочетая хорошие ходовые данные с огневыми, он поможет Вам захватить большую часть территорий противника. Не стоит забывать, что маневренность танка на пересеченной местности значительно хуже, чем на дороге. Помня об этом, не старайтесь захватить флажок первым, предоставьте такую попытку вражескому танку. А после того как враг попадет на пересеченную местность, расстреливайте его с дороги.

Средние (MEDIUM) танки достаточно хорошо расправляются с легкими, но имеют большой минус: маневренность такого танка гораздо хуже, и в определенных случаях легкий танк может его уничтожить. Но на более высоких уровнях игры использование этих танков оправданно, так как они имеют крепкую броню и более мощные орудия.

Использовать APC в том виде, в каком он выходит с завода, не имеет смысла, так как в нем сидит всего лишь один грунт-водитель, поэтому вести стрельбу бронетранспортер не может. Такая машина практически не пригодна к использованию в боях, но стоит посадить в нее тафа, пиротехника или лазерщика, и она превратится в весьма опасного противника. Как уже говорилось, используя эту машину в борьбе со всеми видами танков, можно добиться весьма неплохих результатов. Однако, как и у любой другой машины, у нее есть минус: для полной комплектации бронетранспортера требуются два завода (один для производства самого APC, а второй - для производства отряда солдат, которые будут туда помещены).

Тяжелый танк - наиболее защищенный и дальнобойный. Его можно использовать в качестве оборонительного и наступательного оружия. Как и в случае других танков, его лучше всего использовать под прикрытием пехоты. Наступление таким танком нужно вести мелкими перебежками, так как из-за своей медлительности он отстает от любых видов солдат. Его радиус обстрела меньше, чем у HOWITZER`а или любых ракетных установок, поэтому бороться с ними нужно при поддержке пехоты, и по возможности, не попадая под их выстрелы.

Ракетная установка - самая мощная по огневым данным из существующей бронетехники. При правильном управлении может нанести существенный урон врагу. Учитывая ее большой радиус обстрела и дальнобойность, можно без особых проблем уничтожить даже тяжелый танк. Просто при встрече с ним следует, ведя стрельбу, постоянно отъезжать назад, и этот танк просто не сможет достать выстрелом Вашу машину. И даже если Вам не удастся увести ракетную установка из-под удара, ее броня достаточна крепка, чтобы выдержать пару прямых попаданий тяжелого танка.

На заводах по производству солдат и техники могут производиться и различные виды артиллерийских орудий. Пушки - довольно мощное оружие, но их использование не всегда оправданно. В идеальном случае устанавливать пушки надо таким образом, чтобы они перекрывали часть дороги, но находились вне досягаемости огня противника. Таким образом, военная техника врага, двигаясь по дороге, будет находиться под огнем Вашей пушки. Если враг попытается напасть на пушку, ему придется съехать с дороги на пересеченную местность, а это уменьшит маневренность его техники и облегчит задачу боевому расчету Вашей пушки. Очень хорошо пушки действуют, будучи установленными на башни форпоста, однако при правильной игре враг, в принципе, не должен добираться до самого центра Ваших укреплений.

Как только Ваш завод произведет пушку, на экране появится соответствующая надпись, причем слева от нее появится квадратик с буквой "G". Это сделано для того, чтобы в пылу борьбы не забыть потом, что у Вас появилось пополнение.

К сожалению, установить пушку можно только вблизи завода или основной базы (в квадрате, где она была произведена). Установить орудие на дороге невозможно. Установка производится очень просто : достаточно зайти в меню управления заводом и нажать на кнопку PLACE, которая появится вместо обычного "OK". К курсору как бы прицепится силуэт пушки, и Вы сможете наглядно увидеть, в какое место ее можно установить, поставить. Если установка пушки невозможна, то ее иконка будет перечеркнута крестиком. После того как Вы выберете место, нажмите левую клавишу мыши и пушка будет установлена.

Бронебойная пушка (GUN) может уверенно справиться с несколькими легкими танками, но только под прикрытием пехоты. И, конечно же, она не имеет никаких шансов в борьбе с тяжелым танком или передвижной ракетной установкой.

HOWITZER - наиболее оптимальная из доступных в игре пушек. Способна легко уничтожать технические средства врага, находящиеся на пересеченной местности. При стрельбе старайтесь всегда управлять этой пушкой, так как она не всегда верно выбирает наиболее важную цель. Обратите на это особое внимание: при нападении на Вас танка в сопровождении пехоты первой целью должен быть танк. Когда пушка находится на открытой местности, особое внимание уделите ее защите от пехоты врага, особенно - от лазерщиков. Они имеют привычку "выбивать" орудийный расчет и захватывать само орудие. Бороться с пехотой противника при помощи этой пушки сложно по причине ее низкой скорострельности и наличия "мертвой зоны", поэтому рекомендуется около пушки ставить один-два отряда пехотинцев.

Стационарную ракетную установку лучше всего использовать, как и говорилось выше, установив на башню форпоста, так как использование ее на земле не очень целесообразно: она имеет сравнительно маленький радиус действия. Это наиболее мощное орудие, но и перезаряжается оно долго.

Управление войсками

В этой главе мы рассмотрим, каким образом можно эффективно управлять и распоряжаться войсками. Для начала - некоторая общая информация: войска можно соединять в группы, при этом им можно задать одну цель. Радиус применения оружия, выбранного подразделения, является таким, как для выбранного в данный момент одного юнита этого соединения (подразделения). Техника может передвигаться только по шоссе (быстрее) и по пересеченной местности (медленнее), солдаты могут также форсировать реки и озера.

Выбрав стрелковое подразделение или единицу бронетехники (нажатием левой кнопки мыши), Вы увидите их характеристики в правой верхней части экрана. После этого можно отдать этому юниту какой-либо приказ: например, направиться в определенную точку на карте. Чтобы это сделать, достаточно перевести главный экран к месту назначения и нажать левую кнопку мыши.

Обратите внимание на то, что курсор, указывающий цель, не всегда выглядит как крестик. Вид курсора показывает предполагаемое действие юнита. Курсор может выглядеть как:

Крестик - этот значок указывает, что при выполнении этой команды юнит просто переместится в заданную точку.

Рука, сжимающая кулак - так курсор может выглядеть только в одном случае, если Вы направляете подразделение захватить флажок или подобрать ящик с гранатами.

Рука, качающая пальцем - если Вы увидели такое обозначение, это значит - переместить юнита в данное место нельзя.

Круг в виде прицела - как нетрудно догадаться, такой значок указывает цель для атаки.

Гаечный ключ - отремонтировать машину или строение. Такой значок появляется только в том случае, когда Вы в качестве цели выбрали ворота авторемонтной мастер-

ской. Такой же значок появится и в том случае, если Вы отдаете приказ ремонтному крану отремонтировать завод или мост.

Курсор может принимать еще два вида, но они доступны только в случае управления солдатами:

Стрелочка вниз - захватить бронетехнику (либо сесть в нее) или орудие.

Стрелочка вверх - покинуть APC или пушку. Чтобы увидеть такой значок, нужно навести курсор управления непосредственно на машину или пушку. Причем, если пушка находится на башне форпоста, покинуть ее нельзя, т.к. она управляется дистанционно, без применения живой силы.

Как Вы, наверное, уже догадались, любой приказ отдается нажатием на левую кнопку мыши. Причем при выбранной машине на карте отображается ее предполагаемый маршрут движения. Так же маршрут движения можно наблюдать и на экране просмотра.

Для удобства управления войсками в игре предусмотрена возможность объединять различные типы войск в группы. Для того чтобы объединить несколько отрядов в группу, нужно: зажать левую кнопку мыши и очертить прямоугольник, охватывающий все интересующие Вас войска. Все войска, попавшие внутрь прямоугольника, объединяются в группу. Выделить из группы войск какой-либо отряд можно так: нажав и держа клавишу "SHIFT", кликнуть левой кнопкой мыши на подлежащем отделению юните. Таким образом можно из одной группы выделить несколько (это особенно актуально при столкновении с вражеским отрядом).

Главным в группе считается выделенный в данный момент юнит, его характеристики отображаются в информационном окне. Причем характеристики и радиус действия группы, демонстрирующейся в окне просмотра, также соответствуют параметрам главного юнита. Например, если главным назначен отряд грунтов, то группа не сможет атаковать вражеский завод, даже если все остальные юниты являются танками. Назначить главного в группе можно простым кликом левой клавиши мыши на нем.

Надо сказать, что юниты в игре иногда проявляют некоторую инициативу. Если солдат увидит в непосредственной близости от себя ящик с гранатами, свободную технику или вражеский флажок, он тут же побежит и захватит их. Это в некотором роде облегчает управление, но, как и все хорошее, имеет оборотную сторону. В самый неподходящий момент Ваш солдат может броситься наперерез пулям ради того, чтобы захватить флажок, причем скорее всего он не успеет до него добежать и напрасно погибнет. К счастью, точно таким же образом ведут себя солдаты противника, и это в какой-то мере компенсирует такую "инициативу" Ваших пехотинцев.

Советы по ведению боя

В этой главе мы постараемся дать Вам несколько полезных советов по прохождению уровней. Возможно, не все из перечисленных советов Вам понадобятся, да и они не являются догмой, как и вообще все советы в стратегических играх - лучше выработать свою стратегию ведения боя. Итак, наш метод прохождения уровня - легче всего это сделать следующим образом: захватите хотя бы половину ничейной территории и постарайтесь разрушить заводы противника на протяжении границы. Это здорово ослабит врага, т.к. уменьшится приток резервов, но до Победы еще неблизко. После этого Вы сможете провести серию экспериментов по тактике, значительно облегчив себе жизнь.

В начале прохождения любого из уровней главной задачей является быстрый захват как можно большей территории. Ничего страшного, если часть захваченной территории потом снова перейдет к противнику, главное, что данный кусочек земли какое-то время поработал на Вас. Наиболее оптимален вариант захвата половины доступных земель - это довольно легко сделать на первых уровнях игры, но на более сложных Вам придется постараться.

Обычно в начале прохождения уровня на ничейной территории находится много пустой свободной техники. Своевременный захват этой техники играет очень важную роль. Поэтому старайтесь верно выбрать направление движения Ваших легковооруженных пехотных соединений, ведь захваченная техника на первых порах может оказать Вам значительную помощь. Старайтесь не захватывать пушки, находящиеся в своем тылу, на начальном этапе игры намного более важно иметь как можно большее число свободных мобильных подразделений. При захвате техники старайтесь использовать солдат более низких рангов - это сохранит более тяжеловооруженных солдат для боевых действий.

Старайтесь вести сражения таким образом, чтобы вражеская техника находилась на пересеченной местности, а Ваша - на дороге. Это ограничит маневренность противника и позволит нанести врагу урон, находясь в относительной безопасности. Оптимально в такой ситуации сначала атаковать врага, а после залпа как можно быстрее от него откатиться. Конечно, такая тактика не всегда возможна, но не стоит забывать использовать такие моменты.

Борьба с пушками противника несколько осложняется некоторой "боязливостью" Ваших юнитов. Если по ним стреляет орудие, они откатываются, начинают маневрировать - в результате, хотя в некоторых случаях это их на время и спасает, значительно замедляется выполнение задания, а то и вообще приводит к его срыву. К тому же в этом случае Ваше подразделение дольше находится под обстрелом пушки, а выстрелить по ней не может.

Для правильной атаки вражеского орудия следует направлять войска не в атаку на пушку, а просто в район пушки (как можно ближе к ней). Таким образом, юнит может войти в "мертвую" зону орудия, а в этом случае, как известно, она стрелять не может. Все вышесказанное в большей части относится к наиболее распространенной пушке HOWITZER. Конечно, такая методика неприменима к пушкам, стоящим на башнях форта.

Хотелось бы более подробно остановиться на взятии и контролировании территорий. Со стороны компьютера существует очень нехорошая практика - захватывать Ваши заводы перед самым выходом готовой продукции. Старайтесь не допустить такой ситуации. Но может получиться так, что в районе флажка у Вас находятся слабые войска, а до выхода продукции еще много времени. Тогда наилучший вариант - на время отдать противнику данную территорию без боя, а затем, подведя более сильные войска, захватить свою территорию обратно. Другой метод борьбы в аналогичной ситуации мы описывали ранее. Эту тактику можно применять и в простом сражении. Действительно, зачем тратить Ваши войска в заведомо проигрышной ситуации (например грунты против танка) ? Лучше отвести их, а потом, накопив силы, отбить отданную территорию.

В процессе игры может случиться так, что противник попытается занять Ваш флажок пехотинцами. В такой ситуации лучше всего поставить солдат за флажком - такая диспозиция позволит победить грунтам даже психозов. Это происходит потому, что солдаты

врага будут пытаться в первую очередь захватить флажок, причем, пока солдат бежит к флажку, стрелять он не может, а Ваши юниты спокойно его расстреливают.

Несомненно, лучше всего нападать на противника превосходящими силами, но этого трудно добиться, особенно в начале прохождения уровня. Поэтому старайтесь справиться с врагом хитростью. Например, разберем ситуацию с двумя джипами против простого танка (он охраняет флажок). Танк не сможет контролировать флажок и одновременно сражаться с джипами, особенно если они находятся с разных сторон относительно танка. Пока танк пытается справиться с первым из джипов, второй захватывает флажок. Танк, естественно, двинется захватывать флажок обратно и атаковать второй джип. Этот джип, конечно, следует отвести, но при этом первый джип вновь захватит флажок. Повторив этот маневр несколько раз, можно уничтожить танк и захватить флажок (возможно, Вы потеряете один из джипов). Конечно, такая методика не всегда возможна и требует много внимания и усидчивости, однако результат этого стоит.

Как уже говорилось, не стоит атаковать врага одиним видом войск. Наиболее оптимальна атака противника танком или ракетной установкой под прикрытием нескольких отрядов солдат. Солдаты в данном случае используются в качестве отвлекающего момента атаки. Однако, учитывая их бесполезность в борьбе с тяжелой техникой, это наилучшее решение.

При атаке вражеских пушек не стоит использовать большие группы юнитов. Это абсолютно бессмысленно и нерационально, так как подразделения мешают друг другу, группируются в одном месте, и любой точный выстрел пушки может нанести намного более сокрушительные разрушения, чем если бы подразделения атаковали поодиночке или малыми группами.

Взятие форпоста задача, в принципе, нетрудная, так как к этому моменту вся остальная территория, скорее всего, будет принадлежать Вам. Однако обычно на форпосте стоит несколько пушек - в этом случае лучше всего нападать на него сразу со всех сторон. Причем, наиболее оптимально первыми послать несколько отрядов солдат, а за ними танки или ракетные установки. Не забудьте, в отличие от нападения на наземные пушки, здесь надо отдавать приказ непосредственно об атаке.

Ну, вот: все, что могли - мы Вам рассказали, теперь дело за Вами. Игра достаточно сложная в прохождении, но очень затягивающая и увлекательная - так что вперед: "Победа будет за Вами, - враг будет разбит!".

Содержание

AGE OF RIFLES 5

Начало игры 5
Основной экран 6
Общее меню 7
Панель управления 9
Управление юнитом 13
Общие рекомендации 14

AIRLINES 16

Стартовый экран 17
Общие кнопки управления 17
Экраны 19
События 25
Общие рекомендации 25

ASCENDANCY 27

Стартовое меню 28
Начало новой игры 29
Меню галактики 30
Планетарий 31
Системное меню 32
Планетное меню 33
Контроль за кораблями 39
Исследования 40
Расы и их возможности 41
Переговоры 43
Постройка корабля 44
Ведение боевых действий и использование кораблей 51
Результат игры 54

BACKLASH 55

Стартовое меню 55
Меню заданий 56
Меню снаряжения 57
Игровой экран 59
Управление 60
Задания и объекты 61
Завершение задания 62

CIVIL WAR 63

Стартовый экран 64
Уровни реализма 65
Военная кампания 68
Структура армии 72
Режим отдельных битв 74
Режим энциклопедии 76
Общие рекомендации 77

CONQUEST OF THE NEW WORLD 79

Стартовое меню 79
Игра против компьютера 81
Сценарии 82
Игровое меню 84
Корабли, разведчики и другие 89
Колониальный центр 91
Постройки 95
Игра за индейцев 99
Сражения 100
Сообщения 103
Условия победы 104

CRUSADE 106

Стартовое меню 106
Игровой экран 110
Постройки 116
Экономика 117
Назначение отрядов 118
Военные действия 120
Сообщения 121

DEADLINE V.6.02. 123

Главное меню 123
Новая игра 126
Полезные советы 135
Завершение миссии 135

DUKE NUKEM 3D 137

Стартовое меню 137
Основной экран 140
Клавиши управления 141
Оружие 142
Предметы 144

Характеристика персонажей ... 145
Несколько советов ... 148
Коды ... 150

FANTASY GENERAL ... 151

Стартовое меню ... 151
Три варианта игры ... 152
Игровое меню ... 160
Состав армии и характеристики отрядов ... 164
Размещение армии перед сражением ... 169
Военные действия ... 170
Постройки, предметы и деньги ... 172

FIRE WIND ... 175

Начальное меню ... 175
Характеристики кораблей ... 176
Главный экран ... 178
Доступное вооружение ... 180
Последовательность выполнения миссий ... 181
Выполнение миссий ... 183

FORMULA 1 GRAND PRIX 2 ... 185

Основное меню игры ... 185
Тренировка ... 190
Настройки автомобиля ... 192
Управление машиной ... 193
Правила проведения чемпионата мира ... 194
Чемпионат мира ... 195
Трассы чемпионата ... 198
Дополнительные меню игры ... 199
Рекомендации по стилю вождения ... 200

MACHIAVELLI THE PRINCE ... 202

Стартовое меню ... 202
Произвольная карта ... 204
Основной экран ... 204
Управление ... 208
Кнопка с рисунком города ... 209
Кнопка с изображением книги ... 215
Торговля ... 217
Штормы, бури, обвалы и эпидемии ... 218
Пираты и ведение военных действий ... 219
Сообщения ... 220

QUAKE V1.01 223

Главное меню 223
Начало игры 227
Игровой экран 228
Вооружение 229
Окружающая обстановка 231
Многопользовательский вариант игры 234
Консоль 235

RAYMAN 238

Основное меню 238
Уровни игры 240
Призовой уровень 240
Основной экран 241
Враги 241
Друзья 241
Способности 242
Краткие рекомендации 242

SLAVES 244

Стартовое меню 244
Основное игровое окно 245
Строительство построек 248
Управление юнитами 248
Описание построек 249
Описание юнитов 250
Магические места 251
Некоторые рекомендации по управлению юнитами 252

SPEED HASTE 254

Стартовое меню 254
Выбор трассы 256
Выбор машины 256
Игровой экран и управление 257
Результат заезда 258
Предостережение 258

STEEL PANTHERS 2 259

Стартовое меню 259
Военная кампания 260
Сражение 264
Редактор сражений 266
Размещение армии 270

Игровой экран ... 274
Итоги сражения ... 280

STRIFE ... 282

Стартовое меню ... 282
Основной экран ... 284
Вооружение и защита ... 286
Предметы и их использование ... 288
Характеристики персонажей ... 289
Двери и лабиринты ... 290
Миссии ... 290

TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI ... 293

Стартовое меню ... 294
Квартира ... 294
Подготовка к миссии ... 296
Игровой экран ... 298
Связь с командой ... 303
Управление ... 305
Профессиональные особенности ... 306
Дополнительные модули ... 307
Прохождение тренировочных миссий ... 309
Результат миссии ... 309
Меню установок игры ... 310
Редактор сценариев ... 311
Несколько советов ... 313

TYRIAN 2 ... 314

Стартовое меню ... 315
Игровое меню ... 316
Меню UPGRADE SHIP ... 317
Как играть в TYRIAN ... 319
Миры игры TYRIAN ... 321

WHIPLASH ... 323

Главное меню ... 324
Советы ... 331

WITCHAVEN II ... 333

Старт игры ... 333
Управление ... 334
Новая игра ... 335
Процесс игры ... 336

Оружие....337
Магия....339
Зелье....340
Прочее....340
Противники....341
Полезные советы....342

Z....344

Начальный экран....344
Игровой экран....347
Меню настроек....349
Заводы и наземные сооружения....351
Пехота....353
Техника....355
Управление войсками....358
Советы по ведению боя....359

ЛР No 061888 от 09.12.1992.
Подписано в печать 14.11.1996.

Формат 70x100 1/16. Объем 23 печ. л.
Бумага офсетная. Печать офсетная.
Гарнитура "Футурис". Тираж 10000 Зак. 1604

ТОО "Солон". 129010, Москва,
ул. Трифоновская, 56

АООТ "Политех-4"
129110, Москва, ул. Б. Переяславская, 46.

ИЗДАТЕЛЬСТВО «СОЛОН» ПРЕДЛАГАЕТ КНИГИ СЕРИЙ:

СЕРИЯ «РЕМОНТ»,

СЕРИЯ «ПОЛУПРОВОДНИКОВЫЕ ПРИБОРЫ»,

СЕРИЯ «ВСЕ ОБ IBM», И...

тел./факс: (095) 268 - 5558 (с 10 до 18),
тел. (095) 157 - 1918 (с 10 до 18),
тел.: (095) 389 - 3563 (с 19 до 22).